

LAPORAN TAHUNAN PENELITIAN HIBAH BERSAING



JUDUL:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF ANAK
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI VERBAL
PADA ANAK USIA DINI**

Tahun ke-1 dari Rencana 3 tahun

Ketua/ Anggota Tim

Estu Miyarso, M.Pd.

NIDN: 0003027705

Rina Wulandari, M.Pd.

NIDN: 0011108002

Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd.

NIDN: 0002018301

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Oktober 2015

HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH BERSAING

Judul Kegiatan : Pengembangan Multimedia Karaoke Interaktif Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal Pada Pendidikan Anak Usia Dini

Kode/Nama Rumpun Ilmu : 798 / Teknologi Pendidikan

Ketua Peneliti

A. Nama Lengkap : ESTU MIYARSO M.Pd.

B. NIDN : 0003027705

C. Jabatan Fungsional : Lektor

D. Program Studi : Teknologi Pendidikan

E. Nomor HP : 082133635237

F. Surel (e-mail) : estutp_uny@yahoo.com

Anggota Peneliti (1)

A. Nama Lengkap : RINA WULANDARI M,Pd

B. NIDN : 0011108002

C. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota Peneliti (2)

A. Nama Lengkap : ARIYAWAN AGUNG NUGROHO

B. NIDN : 0002018301


C. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Lama Penelitian Keseluruhan : 3 Tahun

Penelitian Tahun ke : 1

Biaya Penelitian Keseluruhan : Rp 150.000.000,00

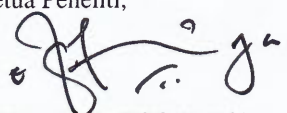
Biaya Tahun Berjalan : - diusulkan ke DIKTI Rp 50.000.000,00
- dana internal PT Rp 0,00
- dana institusi lain Rp 0,00
- inkind sebutkan (Lima puluh juta rupiah)

Mengetahui
Dekan FIP UNY

(Dr. Haryanto, M.Pd.)
NIP/NIK 196009021987021001

Menyetujui,
Ketua LPPM UNY

(Prof. Dr. Anik Ghufro, M.Pd.)
NIP/NIK 196211111988031001

Yogyakarta, 10 - 11 - 2015,
Ketua Peneliti,


(ESTU MIYARSO M.Pd.)
NIP/NIK 197702032005011002

DAFTAR ISI

	halaman
COVER.....	i
PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
RINGKASAN	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	2
C. Roadmap Penelitian	2
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	3
A. Kajian tentang Multimedia	3
B. Kajian tentang Karaoke.....	5
C. Kajian tentang Menyanyi dan Kemampuan Bahasa pd Anak	6
D. Kajian Kultur Keluarga dan Bahasa pada Anak	11
E. Hasil Penelitian yang Relevan	15
F. Studi Pendahuluan yang Telah Dilaksanakan.....	15
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	10
A. Tujuan Penelitian	17
B. Manfaat Penelitian	17

BAB 4	METODE PENELITIAN	20
A.	Desain Penelitian	20
B.	Pendekatan Penelitian	20
C.	Prosedur Penelitian	20
D.	Desain Uji Coba	22
E.	Subjek dan Lokasi Penelitian	22
F.	Jenis dan metode Pengumpulan Data Penelitian	23
G.	Analisis Data Penelitian	23
BAB 5	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN I	26
A.	Hasil Penelitian	26
1.	Deskripsi Sumber Data dan Seting Penelitian	26
2.	Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data Awal	27
3.	Hasil Perencanaan Pengembangan Produk Multimedia	35
4.	Hasil Pengembangan Draft/ Desain Produk Multimedia	37
B.	Pembahasan	43
BAB 6	RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA	53
BAB 7	KESIMPULAN DAN SARAN	55
	DAFTAR PUSTAKA	57
	LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data kualitatif dengan Skala 5.....	12
Tabel 2. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	16
Tabel 3. Perlunya Pengembangan Multimedia untuk Perkemb Bahasa Anak.....	27
Tabel 4. Kemampuan dasar Auditif Anak dalam berbahasa.....	29
Tabel 5. Kemempuan Dasar Visual Anak dalam Berbahasa	30
Tabel 6. Kemampuan Dasar Visual Non Verbal	31
Tabel 7. Upaya Guru dan Orang Tua erhadap Kemampuan Bahasa Anak	31
Tabel 8. Ketersedian Perangkat IT di Sekolah dan di Rumah	34
Tabel 9. Ketersediaan Sarana Prasarana Penunjang	35
Tabel 10 Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi	39
Tabel 11 Skor Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi	40
Tabel 12 Skor Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media	41
Tabel 13 Skor Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media	42
Tabel 14 Distribusi Frekfuensi 4 Aspek Pengembangan Produk Multimedia.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Roadmap Penelitian	2
Gambar 2. Desain Penelitian dan Pengembangan	12
Gambar 3. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	13
Gambar 4. Desain tahapan Uji Coba Produk	14
Gambar 5. Kemampuan Orang Tua Menerapkan Produk Multimedia di Rumah	28
Gambar 6. Kemampuan Menyimak Anak Menurut Orang Tua	29
Gambar 7. Persentase Pemberian Metode Pembelajaran Bervariasi OrangTua	32
Gambar 8. Alasan Orang Tua tidak Memberikan Perlakuan Khusus pada Anak.....	33

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF ANAK
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI VERBAL
PADA ANAK USIA DINI

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Menghasilkan multimedia karaoke interaktif anak yang layak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal bagi pendidikan anak usia dini. 2) Mengetahui efektivitas multimedia karaoke interaktif anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal bagi pendidikan anak usia dini. Tujuan khusus yang akan dihasilkan pada **tahun pertama**, yaitu; 1) diperoleh data tentang kebutuhan anak/ sekolah akan pentingnya pengembangan multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada anak usia dini. 2) dihasilkan desain produk multimedia karaoke interaktif anak untuk belajar anak usia dini. 3) dihasilkan desain model pembelajaran dengan multimedia karaoke interaktif anak untuk PAUD. 4) dihasilkan instrumen penilaian validitas/ kelaikan produk. 5) dihasilkan multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada PAUD yang sudah divalidasi dari segi kelaikan produknya.

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Subjek dan lokasi penelitian ini adalah PAUD di wilayah Yogyakarta. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Prosedur pengembangan penelitian ini meliputi: analisis kebutuhan, perencanaan pengembangan, desain produk dan model pembelajaran, penilaian kelaikan produk, uji coba produk, uji efektivitas produk, dan diseminasi produk final. Teknik pengumpulan datanya yaitu: FGD, angket; wawancara; dan dokumentasi. Analisis data meliputi; data kuantitatif untuk penelitian dan pengumpulan data awal serta uji validasi dari para ahli, adapun data kualitatif dianalisis dengan deskriptif kualitatif.

Dari hasil penelitian dan pembahasan disimpulkan bahwa tujuan khusus atau target luaran pada tahun pertama ini telah tercapai. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan dukungan dari guru dan orang tua tentang perlunya pengembangan produk multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal. Hasil uji validasi awal disimpulkan desain produk multimedia masih masuk pada kriteria kurang baik dan terus untuk direvisi hingga tahapan validasi ini selesai. Selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dilanjutkan pada tahun-tahun berikutnya agar tujuan, target luaran, dan manfaatnya dapat tercapai secara optimal.

Kata Kunci: ***Pengembangan, Multimedia Karaoke Interaktif Anak, Kemampuan Komunikasi Verbal, Pendidikan Anak Usia Dini.***

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak merupakan tumpuan harapan orang tua sekaligus generasi penerus bangsa. Anak memiliki berbagai potensi yang harus terus dikembangkan sesuai dengan bakat, minat, dan tingkat perkembangannya.

Salah satu potensi anak yang sangat perlu dikembangkan adalah kemampuannya dalam berkomunikasi melalui bahasa verbal. Kemampuan anak melakukan komunikasi verbal dengan baik juga merupakan bagian dari kecerdasan linguistik. Kemampuan ini sangat penting terutama bagi anak-anak usia dini sebagai kemampuan dasar untuk dapat mengembangkan potensi dan kemampuan lainnya.

Begitu pentingnya kemampuan penguasaan bahasa pada anak sehingga banyak penyelenggara PAUD yang telah memasukannya sebagai bagian dari kurikulum sekolah saat ini. Namun demikian, fakta di masyarakat menunjukkan banyak sekolah bahkan orang tua yang secara langsung maupun tidak langsung telah “memaksakan” pelajaran bahasa baik membaca maupun menulis kepada anak tanpa memperdulikan tingkat kemampuan dan perkembangannya. Hal ini mengakibatkan beban mental tersendiri bagi anak usia dini yang masih mengandalkan kemampuan berpikir konkret daripada kemampuan berpikir secara abstrak. Simbol grafis berupa teks, huruf, angka, atau tanda baca merupakan abstraksi dari bahasa verbal yang masih asing bagi dunia anak usia dini.

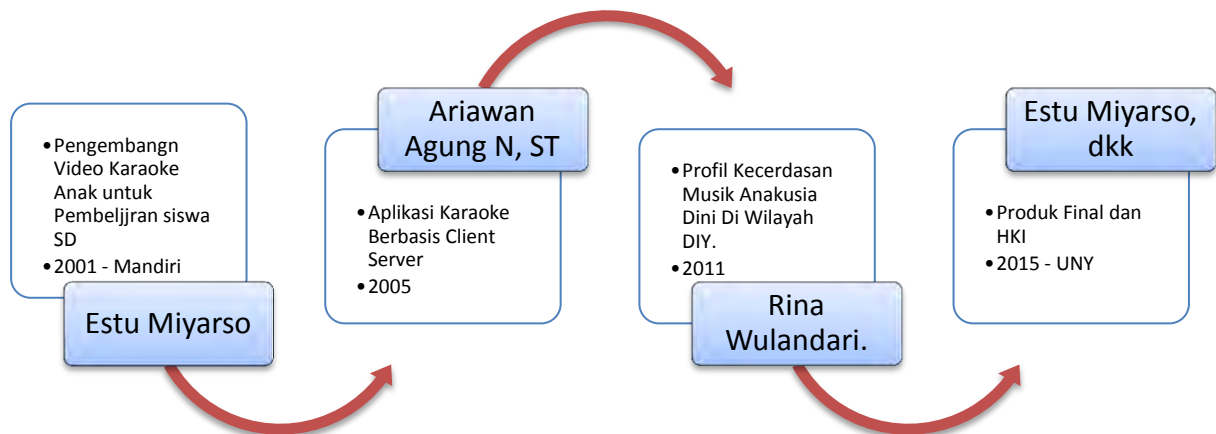
Untuk itu, perlu dikembangkan strategi pembelajaran membaca yang mampu menjembatani tingkat berpikir konkret ke tingkat berpikir abstrak anak usia dini. Strategi ini tentu harus tetap mengoptimalkan peran usia emasnya dalam menerima segala bentuk rangsangan pada otaknya. Strategi pembelajaran yang dikembangkan ini juga harus dapat memotivasi anak usia dini agar mau belajar hingga mampu menguasai materi pelajaran membaca tanpa menghilangkan dunianya yaitu bermain dan bersenang-senang.

Karaoke adalah salah satu media untuk bernyanyi sekaligus bersenang-senang. Dengan fungsi dan karakternya tersebut, karaoke bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran PAUD yang sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan anak. Tidak sekedar untuk belajar bernyanyi, media karaoke juga dapat dikembangkan sebagai sumber belajar materi tentang komunikasi verbal termasuk membaca permulaan bagi anak usia dini dengan cara memanfaatkan dan memodifikasi teks yang muncul pada klip monitor. Fakta dan orientasi inilah yang melandasi penelitian pengembangan ini.

B. Perumusan Masalah

1. Bagaimana mengembangkan multimedia karaoke interaktif anak yang layak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal bagi pendidikan anak usia dini?
2. Bagaimana efektivitas multimedia karaoke interaktif anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal bagi pendidikan anak usia dini?

C. Roadmap Penelitian



Gambar 1. Roadmap Penelitian

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Menurut Rob Philip sebagaimana dikutip oleh Estu Miyarso (2009: 24) menyatakan:

“The term ‘multimedia’ is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The ‘multimedia’ component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation and video; some or all of which are organized into some coherence program. The ‘interactive’ component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer.”

Berdasarkan beberapa pengertian menurut Rob Philips tersebut, dapat dikemukakan bahwa:

- a. Multimedia merupakan suatu program media yang berisi perpaduan dari dua komponen informasi atau lebih berupa teks, gambar, suara, animasi dan video.
- b. Penyajiannya dapat melalui perangkat komputer maupun tidak
- c. Sistem pengoperasiannya dapat bersifat interaktif (non linear) maupun tidak interaktif (*linear*).

2. Komponen Multimedia

Menurut Hofstetter yang dikutip oleh Suyanto (2005: 52-238) menyatakan ada empat komponen penting pada multimedia: (1) harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan kita; (2) harus ada *link* yang menghubungkan kita dengan informasi; (3) harus ada alat navigasi yang memandu kita, menjelajah jaringan informasi; (4) multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Perangkat multimedia yang berbasis komputer dibedakan menjadi perangkat keras dan perangkat lunak. Sistem perangkat keras multimedia terdiri atas empat unsur utama dan satu unsur tambahan. empat unsur utama terdiri dari : (1) input Unit; (2) *Central Processing Unit* (CPU); (3) *storage/memory*; (4) output Unit, dan unsur tambahannya adalah *Communication Link*.

Input unit merupakan bagian yang menerima dan memasukan data dan instruksi. *Central Processing Unit* (CPU) merupakan bagian yang melaksanakan dan yang mengatur instruksi, termasuk menghitung dan membandingkan. *Storage/Memory*

merupakan bagian yang berfungsi untuk mengeluarkan hasil proses. *Communication link* merupakan bagian yang berkomunikasi dengan dunia luar.

Perangkat lunak multimedia adalah komponen-komponen dalam data processing system, berupa program-program untuk mengontrol bekerjanya sistem komputer multimedia. (Suyanto. M, 2005: 103). Fungsi perangkat lunak multimedia antara lain mengidentifikasi program multimedia dan menyiapkan aplikasi program multimedia sehingga tata kerja seluruh peralatan komputer multimedia jadi terkontrol.

3. Sifat dan Jenis Multimedia

Secara implisit dalam pengertian multimedia yang dikemukakan Rob Philip (Estu Miyarso, 2009: 26) mengemukakan bahwa sifat multimedia yang berbasis komputer terdiri atas multimedia interaktif dan tidak interaktif. Interaktif artinya pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai yang dikehendaknya (*non linear*) dan multimedia tidak interaktif artinya pengguna tidak bisa mengontrol operasi program hingga program itu selesai diputar (*linear*). IRFA Media (2007) dalam situs promosinya mengemukakan bahwa ada dua jenis produk multimedia yang dapat dirancang dan disajikan dengan sistem komputer yaitu sistem interaktif dan sistem *looping* atau untuk presentasi.

Selanjutnya multimedia interaktif dapat diklasifikasikan menjadi multimedia *interactife of line* (tanpa terkoneksi) dengan internet. Dan multimedia *interactife on line* yang pengoperasiannya harus terkoneksi dengan internet. Berdasarkan tingkat interaktivitasnya, multimedia juga dibedakan menjadi multimedia interaktif tingkat operator dan multimedia interaktif tingkat kreator atau lebih dikenal dengan *software* aplikasi. Interaksi yang terjadi pada multimedia tingkat operator, pengguna sekedar bisa memilih atau menentukan menu-menu atau perintah yang tersedia. Sedangkan interaksi yang terjadi pada multimedia tingkat kreator, pengguna sudah sekaligus memanfaatkannya untuk berkreasi sesuai materi programnya.

Berdasarkan model pembelajaran isinya, bentuk multimedia interaktif dibedakan menjadi; (a) *model drill and practice*; (b) *tutoria*; (c) *simulation*; (d) *education games (edutainment)*; dan (e) *problem solving* (Sunaryo: 2007, 6-7). Adapun jenis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif untuk tingkat operator dengan model pembelajaran berbentuk tutorial yang melalui perangkat *CD room* secara *of line*.

B. Kajian tentang Karaoke

1. Pengertian Karaoke

Karaoke berasal dari kata bahasa Jepang yaitu *kara*, *void*, *oke* + kosong (*sutora*), (dari kata orkestra) Bahasa Inggris. Istilah karaoke dapat diartikan sebagai sebuah sistem hiburan yang memberikan rekaman iringan musik lagu-lagu populer di mana seorang pemain dapat menyanyikannya secara langsung, biasanya dengan mengikuti teks di layar monitor atau video. Karaoke juga dapat diartikan sebagai kinerja dari musik tersebut (<http://www.dbkaraoke.com>, 2010)

Adapun pengertian karaoke secara lebih luas adalah proses menyanyi dengan lagu yang sudah disiapkan, di mana seseorang dapat menggantikan penyanyi utama atau penyanyi aslinya. Lirik lagu karaoke direproduksi seperti lagu aslinya, tapi tanpa suara vokalisnya. Syair lagu untuk penyanyi biasanya disajikan melalui layar monitor (video), dan kata-kata yang akan dinyanyikan digarisbawahi (ditandai) sehingga seseorang dapat mengikutinya tanpa harus menghafal syair lagu tersebut.

2. Sejarah Perkembangan Karaoke

Karaoke mulai dikenal pada sebuah bar kecil di Jepang. Awalnya, *Production House* (PH) merekam musik (instrumen) ke kaset pada saat penyanyinya tidak ada di tempat. Karaoke mampu membuat orang yang berkeinginan menjadi bintang pada saat menyanyi benar-benar menjadi seperti bintang atau artis.

Lagu-lagu karaoke jarang diproduksi langsung oleh pembuat lagu (seniman) aslinya. Karaoke biasanya diciptakan oleh produsen karaoke independen. Sebagian besar produsen menggunakan musisi dan penyanyi profesional untuk menghasilkan kemiripan dari lagu asli lagu tersebut. Karaoke memungkinkan berisi beberapa vokal. Jika lagu asli berisi vokal latar belakang apapun (yaitu paduan suara, harmoni, penyanyi back-up, dll), maka versi karaoke biasanya akan berisi seperti itu juga.

Saat ini, ada 6 jenis format produk karaoke yang umum tersedia di pasaran. Setiap format memiliki karakteristik baik kemampuan maupun keterbatasannya sendiri-sendiri. Semua format tersebut saat ini ada dalam bentuk media *compact disc* (CD). Keenam format tersebut yaitu:

- a. CDG atau CD + G, CD + Graphics, atau CD Audio Karaoke biasa (tanpa visual)
- b. CDGM atau Multiplex, CDG Multiplex, CD + Graphics Multiplex, atau CD audio karaoke biasa (tanpa visual) tapi berisi lagu yang ada vokalnya dan lagu yang sama sekali tidak ada vokalnya.

- c. Super CD atau SCDG, SCD + G, CD + G Super, Super-CDG, Super CD + Graphics format CD audio karaoke yang memiliki daya tampung sangat besar yaitu lebih dari 1000 lagu dalam satu keping.
- d. Video Compact Disc (VCD) sudah ada tampilan visualnya Digital Video Disc, Digital Versatile Disc (DVD) format yang sama dengan VCD tapi kualitas gambar, suara, dan daya tampungnya lebih optimal dari pada VCD. NEOG atau NEO CDG, NEO CD + G, CD + Graphics NEO format yang sama dengan DVD tapi memiliki daya tampung yang lebih optimal yaitu sekitar 100 lagu dalam satu keping.

C. Kajian tentang Keterkaitan Menyanyi dan Kemampuan Bahasa pada Anak

Perkembangan anak terkait menyanyi dan bahasa yaitu sebagai berikut:

1. Memahami (reseptif) bahasa: memahami cerita, perintah, aturan, dan menyenangkan serta menghargai bacaan.
2. Mengekspresikan Bahasa: mampu bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali apa yang diketahui
3. Keaksaraan: memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita.

Campbell (2002: 27) mencantumkan mengenai hal ikwal mengapa sebenarnya pengenalan musik pada anak sudah dapat dilakukan pada janin. Artinya bahwa stimulasi musik pada anak dapat dilakukan jauh sebelum usia sekolah. Berikut selengkapnya:

1. Telinga adalah organ pengindera pertama yang berkembang dalam rahim.
2. Sistem pendengaran baru berfungsi tiga hingga empat bulan sebelum saat kelahiran.
3. Setelah perkembangan dalam diri janin antara 28 sd 30 minggu, janin bereaksi secara berbeda-beda terhadap bunyi-bunyi di luar melalui perubahan-perubahan denyut jantung dan perilaku.
4. Stimulasi dalam kandungan dapat mempengaruhi pasca kelahiran bayi.
5. Janin mempunyai perilaku belajar.
6. Campbell (2002: 28): "Pada kira-kira bulan ke lima, hubungan-hubungan dalam sistem pendengaran bayi cukup matang untuk memungkinkan otak memproses bunyi secara utuh".

Campbell (2002: 29) menyatakan juga bahwa saat janin dalam kandungan mulai mendengar, maka ia telah mulai juga belajar tentang bunyi. Adapun bentuk pembelajaran yang paling sederhana adalah pembiasaan atau *habituation*. Ketika sebuah bunyi telah seringkali didengar sang janin, maka ia tidak akan menaruh perhatian jika bunyi tersebut

di dengar lagi. Sebaliknya, ketika bayi misalnya, mendengar bunyi asing, maka ia akan berperilaku misalnya menghisap botol susu yang ia pegang dengan cepat. Namun ketika bunyi asing tersebut mulai terbiasa dalam pendengaran sang bayi maka bayi menghentikan reaksi semacam itu tadi. Dalam penelitian juga disebutkan bahwa pada trimester terakhir kehamilan, pada bayi yang sehat menunjukkan perilaku yang sama pada bunyi dan bereaksi terhadap bunyi baru. Dalam penelitian yang lain juga ditemukan bahwa ketika perut sang ibu diberikan getaran yang lembut akan berbeda reaksinya ketika diberikan getaran yang keras dan bising. Apabila dengan bunyi yang keras dan bising janin merasa tidak terasuh dengan nyaman, bagaimanakah dengan pendapat anda?

Campbell (2002: 189-190) menyatakan contoh peran musik dalam bidang pengetahuan lain, yaitu:

1. Dalam usia 5 tahun, anak akan lebih mengerti dalam pengenalan matematika jika dalam pelaksanaannya terdapat penggabungan bilangan dengan irama.
2. Usia 4-6 tahun pengenalan konsep geometri lebih mudah dikenal melalui pola tarian sederhana.
3. Mengajarkan membaca dan mengeja melalui kegiatan menyanyi.

Dalam alinea berikut ini akan dikupas mengenai perkembangan anak dalam seni musik dari usia 0 bahkan dari usia 4 bulan dalam kandungan sampai 6 tahun. Dalam Konsep Pengembangan Kurikulum AUD Formal 2007 disebutkan bahwa dalam usia lahir sampai dengan 1 tahun, standar kompetensinya yaitu mampu bereaksi terhadap irama yang didengarnya. Untuk menggali kompetensi ini maka uraian berikut mungkin dapat Anda jadikan referensi pendukung. Campbell (2002: 64-65) menuliskan sebuah kasus tentang anak yang bernama Alex. Seorang anak yang sejak kecil hidup di pantiasuhan dan yang sering mengganggu teman lain di kelas, waktu itu pada jenjang Taman Kanak-Kanak.

Singkatnya, ketika sang guru memainkan sebuah lagu yang mungkin sering didengar Alex ketika para pengasuh pantiasuhan menidurkannya di waktu kecil atau saat Alex dalam kandungan. Dengan sertamerta lagu yang dimainkan sang guru menggunakan seruling tersebut membuat Alex menjadi tenang, memperhatikan, dan mulai menggerakkan badannya. Melihat perubahan pada diri Alex yang menari-nari saat lagu tersebut dimainkan maka teman sekelas juga mengikutinya menari. Dan seluruh kelas dapat bergerak seirama dengan lagu dan Alex. Mengetukkan kaki ke lantai, berayun ke depan, ke belakang, dan bergerak mengikuti pemimpin. Pemimpin gerakan adalah Alex.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut maka dalam pembelajaran menyanyi untuk anak usia dini, hal mendasar yang perlu dicatat salah satunya adalah mencatat lagu apa saja

yang pernah di dengarkan anak selama dalam kandungan sampai anak masuk PAUD. Senandung apa saja yang sering dilakukan orang-orang di sekitar anak untuk membuat kesan gembira, aman, tenang. Lagu apa saja yang membuat sang ibu selama mengandung merasa tenang dan nyaman dalam beraktivitas. Dengan bekal catatan itu maka seorang pendidik PAUD dapat lebih mantap dalam memberikan stimulasi pada anak. Dengan catatan karya musik favorit anak, maka guru dapat menentukan materi apa yang akan dikenalkan pada anak melalui lagu kesukaan mereka. Anda dapat mengganti syair lagu kesukaan si anak dengan syair lain yang kental akan pesan pendidikan, yaitu perubahan pada sikap.

Bayi yang baru lahir merindukan bunyi musikal yang ia dapatkan selama dalam kandungan (Campbell, 2002: 66). Dalam bukunya tersebut Campbell memberikan tambahan uraian bahwa tidak ada yang lebih menenangkan bayi diranjangnya selain rekaman detak jantung ibu, musik yang selaras dengan irama detak jantung normal, atau musik lembut yang sering didengar mulai dari kandungan. Studi di California Medical Center juga menyatakan bahwa bayi prematur lebih cepat pertambahan berat badannya ketika diperdengarkan musik klasik. Dari pendapat ini maka musik untuk menenangkan bayi hendaknya musik yang berkecepatan normal, lembut, seperti ketika sang ibu merasa nyaman. Berdasarkan alinea ini, maka terdapat musik-musik tertentu yang akan membawa anak pada suasana yang positif (bertambah berat badan).

Campbell (2002: 62) menyebutkan bahwa dalam usia dua bulan, bayi dapat mendengarkan bunyi musik secara penuh bila dibandingkan dengan bunyi-bunyi lain. Suatu ketika Anda mungkin akan menemui bayi usia dua bulan yang menatap bundanya ketika dinyanyikan lagu pengantar tidur atau lagu yang membuat si anak menjadi tenang. Hal ini menunjukkan bahwa secara intuitif bayi dapat membedakan antara bunyi nonmusikal dan bunyi musikal. Dalam usia empat bulan seorang bayi dapat mengetahui akhir dari sebuah lagu dan tahu akan akhir lagu yang sengaja dibuat salah (Campbell: 65). Hal ini sejalan dengan pengalaman penulis, yaitu pada anak usia empat bulan, didapati bahwa ketika menyanyikan lagu “Amelia”, pada saat syair terakhir pada lagu segera tiba untuk dinyanyikan, bayi spontan tertawa, teriak, mengangkat-angkat tubuhnya, dan ekspresi wajah senang. Namun apa yang terjadi ketika penulis menyanyikan lagu tersebut dan berhenti disembarang birama, yang terjadi adalah anak tidak ada respon seperti ketika lagu dinyanyikan utuh.

Maka kesimpulannya adalah dalam usia sensorimotor diperlukan stimulasi musik yang membawa anak dalam suasana yang positif. Musik dengan kualitas rasa yang lembut yang dimulai dari ‘konsumsi’ ibu saat hamil akan musik yang menenangkan. Inilah salah

satu alinea yang dapat memberikan alasan bahwa pembelajaran menyanyi dapat dilakukan pada janin mulai usia 4 bulan. Melalui sang ibulah kegiatan menyanyi dapat diterima anak dalam keadaan yang aman, tenang, rileks, dan gembira.

Dalam usia 1-2 tahun anak mempunyai kompetensi yaitu anak mampu meniru suara dan gerak secara sederhana. Usia 2-3 tahun anak mampu melakukan berbagai gerakan anggota tubuhnya sesuai dengan irama dan dapat mengekspresikan diri dalam bentuk goresan sederhana Campbell (2002: 64-65). Dua tahap umur anak dengan perkembangan dalam seni musik tersebut, yang perlu dijadikan perhatian adalah salah satunya pada bunyi yang didengar anak. Katakanlah sebuah lagu yang di dengar anak. Lagu yang didengar anak menurut uraian sebelumnya hendaknya mengandung hal-hal sebagai berikut: kecepatan lagu adalah sedang (dalam beberapa kutipan disebutkan rata-rata 80 ketukan/menit) dimana kecepatan ini adalah ketika orang dalam keadaan rileks, lembut/ tenang (bukan musik yang keras bunyinya), wilayah melodi yang melekat pada syair yang ada hendaknya dalam wilayah suara anak, syair lucu, banyak perulangan (baik syair maupun unsur musiknya), dan berikan musik yang memberikan kesan gembira. Dan satu hal yang teramat penting juga bahwa jumlah syair terkait kesederhanaan dan tingkat kemudahan pada anak maka usahakan dalam jumlah yang sedikit. Empat bait dirasa cukup untuk anak pada umumnya.

Dalam beberapa kutipan dan pengamatan di lapangan, maka tangganada minor (biasanya terdapat dalam lagu-lagu yang menyayat hati) kental akan kesedihan. Tangganada minor ini dihindarkan dari anak. Oleh karenanya dalam sistem tangganada diatonis maka tangganada mayor lebih disarankan. Perlu diperhatikan, pernyataan penulis mengenai tangganada mayor yang dianjurkan pada anak ini diharapkan dilihat dalam konteksnya. Maksudnya bahwa tangganada mayor beserta kondisi sosial yang berkembang disekeliling tangganada mayor tersebut. Inilah beberapa hal dari sekian banyak hal penting yang perlu diperhatikan dalam memberikan musik pada anak.

Gestwicki (2007: 8) yang menyatakan tentang perkembangan anak dalam seni musik yaitu bahwa dalam usia 5-6 tahun, beberapa anak dapat menunjukkan pengertian kontras dari suara seperti keras/ lembut dan tinggi/ rendah. Khusus pada perkembangan anak yang telah dapat menunjukkan kontras antara bunyi musik maka hendaknya musik yang diberikan juga mengandung hal-hal seperti pada alinea sebelumnya. Dalam kegiatan menyanyi, dalam usia 5-6 tahun

Dalam Konsep Pengembangan Kurikulum AUD Formal 2007, untuk usia 5-6 anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi serta menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni. Dalam hal ini maka guru

dapat menggunakan metode pembelajaran Kodaly dan Orff untuk menunjukkan tinggi-rendah (pitch) dan keras-lembut nada (dinamik). Misalnya, untuk mengajarkan tinggi-rendah nada guru dapat memegang jempol kaki untuk nada do rendah dan memegang kepala untuk nada do tinggi. Jempol kaki dan anggota tubuh lainnya seolah dapat diajak untuk berbicara. Hal ini tidak masalah karena anak terdapat sifat animisme seperti uraian pada alinea sebelumnya. Untuk keras-lembut maka guru dapat menggunakan gerak jalan ditempat tanpa mengeluarkan suara untuk karakter nada lembut sedangkan untuk nada yang keras guru dapat menggunakan gerakan jalan ditempat dengan suara sekeras mungkin. Berkreasilah

Untuk usia 6 tahun, Gestwicki (2007: 8) menyebutkan bahwa anak dapat mengenal pasangan dari paduan suara sebagai persamaan atau perbedaan. Dari pendapat ini guru telah dapat menggunakan kreasi dua suara dalam menyanyi. Namun perlu digarisbawahi bahwa tidak semua lagu harus bersuara dua dari awal sampai akhir. Intinya, materi untuk anak diantaranya adalah sederhana dan diulang-ulang dan beberapa hal pada uraian sebelumnya. Selain itu anak senang mengulang-ulang syair-syair yang lucu. Maka guru dapat membuat suara dua untuk nada pada syair yang lucu tersebut.

Dalam usia 5 tahun, Gestwicki (2007: 8) menyebutkan bahwa anak-anak dapat menggunakan suatu pukulan akurat mantap, nyanyian, dan pengulangan irama di (dalam) bernyanyi mereka. Pilih lagu-lagu pendek dengan pola irama yang mudah dan berulang-ulang.

Selanjutnya dalam Konsep Pengembangan Kurikulum AUD Formal 2007 juga disebutkan bahwa usia 3-4 tahun anak mampu melakukan berbagai gerakan sesuai irama, menyanyi, dan berkarya seni sedangkan usia 4-5 tahun anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi. Gestwicki (2007: 8) sendiri menguraikan bahwa usia 4 tahun anak sangat senang menyanyi berkelompok serta telah dapat memasang dan mengelompokkan sumber bunyi, volume bunyi, pitch dan durasi. Guru dalam hal ini dapat menggunakan warna pokok (biru, merah, kuning) sebagai media untuk mendukung perkembangan anak tersebut. Selain itu, anak usia 4 tahun tidak hanya bisa mengelompokkan dan menghasilkan bunyi, nada dan ritmik dalam berbagai pola, tetapi mereka juga bisa mengekspresikan ide-ide dalam suatu cerita atau lirik dalam suatu lagu. Untuk itu stimulasi musik penting untuk diberikan pada usia sebelumnya.

D. Kajian Kultur Keluarga dan Perkembangan Bahasa Anak

1. Bahasa dalam Keluarga

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia membutuhkan alat komunikasi yang menghubungkan antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Kegunaan dari alat komunikasi adalah untuk menghubungkan informasi yang satu dengan informasi yang lain, dimaksudkan untuk mempermudah manusia dalam menjalani aktivitas kesehariannya. Salah satu alat komunikasi yang mempermudah kehidupan manusia adalah bahasa (Keraf, 1997).

Bahasa memegang peranan yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Dimanapun manusia tersebut berada, bahasa adalah pegangan utama untuk menyalurkan keinginan, kemauan dan kehendak pemakai bahasa tersebut. Namun bahasa juga dikatakan sebagai struktur yang dikendalikan oleh sekumpulan aturan tertentu, semacam mesin untuk memproduksi makna, akan tetapi setiap orang memiliki kemampuan yang terbatas dalam menggunakannya.

Bahasa menyediakan pembendaharaan kata atau tanda (*vocabulary*) serta perangkat aturan bahasa (grammar dan sintaks) yang harus dipatuhi jika hendak menghasilkan sebuah ekspresi yang bermakna. Kridalaksana (2005) mendefinisikan “bahasa adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri”. Definisi ini memberikan pemahaman bahwa bahasa sebagai sistem tanda bunyi yang digunakan oleh kelompok masyarakat tertentu digunakan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah kegiatan keseharian di dalam kehidupan mereka. Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan perwujudan identitas bagi kelompok masyarakat tersebut.

Hal terpenting yang tidak bisa dilewatkan dalam bahasa adalah kesepahaman di dalam sebuah konteks yang menyebabkan terwujudnya kerja sama di dalam kelompok masyarakat tersebut. Sehingga kemampuan bahasa setiap orang menjadi berbeda-beda daintara satu sama lain. Kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang dalam mengutarakan maksud atau berkomunikasi tertentu secara tepat dan runtut sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain (Sears, 2004).

Sedangkan seseorang tersebut posisinya tidak bisa dilepaskan dari konteks keluarga. Keluargalah tentu banyak berperan dalam persoalan itu, dengan mengajarnya kemampuan berbicara dan menjalankan banyak fungsi sosial. Kedudukan utama setiap keluarga ialah fungsi pengantar pada masyarakat besar. Keluarga itu merupakan dasar pembantu utama struktur sosial yang lebih luas dengan pengertian bahwa lembaga-

lembaga lainnya tergantung pada eksistensinya. Peran tingkah laku yang dipelajari dalam keluarga merupakan contoh atau prototif peran tingkah laku yang diperlukan pada segi-segi lainnya dalam masyarakat.

Keluarga juga merupakan lembaga pendidikan utama. Proses anak bersosialisasi dan belajar mengenai nilai-nilai kebudayaan dimulai dari lingkungan keluarga. Sedangkan setiap keluarga memiliki struktur yang terdapat didalamnya.. Struktur yang dimaksud adalah pola-pola interaksi keluarga, yang biasa disebut “kultur”. Untuk itu, menarik guna membahas peranan keluarga, terutama kultur keluarga dalam mempengaruhi kemampuan berbahasa anak. Karena mau tak mau, keluarga adalah tempat pertama manusia mengenal dunia, dan keluarga adalah satu-satunya lembaga sosial yang diberi tanggungjawab untuk mengubah suatu organisme biologis menjadi manusia.

2. Kultur Keluarga dan Habitus

Habitus adalah struktur subjektif yang terbentuk dari pengalaman individu berhubungan dengan individu lain dalam jaringan struktur objektif yang berada di dalam ruang sosial yang bisa dikatakan sebagai norma-norma sosial atau tendensi yang membimbing watak dan pikiran. Habitus menggambarkan serangkaian kecenderungan yang mendorong pelaku sosial untuk beraksi dan bereaksi dengan cara-cara tertentu.

Kecenderungan-kecenderungan inilah yang nantinya melahirkan praktik-praktik, persepsi-persepsi, dan perilaku yang tetap, teratur, yang kemudian menjadi kebiasaan yang tidak dipertanyakan lagi aturan-aturan yang melatarbelakanginya (Bourdieu 1990: 43). Habitus adalah *structured structure* atau struktur yang terstruktur. Dia terbentuk melalui sebuah proses penanaman yang sangat panjang. Melalui proses penanaman, yang berarti kecenderungan-kecenderungan ini diperoleh dalam proses penerimaan dan pembelajaran yang perlahan dan bertahap, proses ini telah dimulai sejak pelaku sosial masih anak-anak. Proses tersebut menghasilkan beragam kecenderungan yang tertanam dalam pikiran dan mental pelaku sosial yang dapat terlihat dalam kegiatan sehari-hari, misalnya tata cara berbicara, makan, dan sebagainya. Dalam proses penanaman ini, *keluarga* merupakan elemen-elemen penting, karena melalui keluargalah pelaku sosial hidup dan berinteraksi.

Seorang anak yang tumbuh di lingkungan keluarga pembuat layang-layang akan mengetahui kayu apa yang terbaik untuk membuat layang-layang dan seberapa jauh layang-layang itu bisa bertahan, berbeda dengan anak yang tumbuh di daerah keluarga pembuat keramik. Seorang anak pembuat gerabah akan mengetahui tanah liat terbaik

untuk membuat gerabah. Kecenderungan-kecenderungan ini merupakan refleksi dari lingkungan sosial individu. Semakin dekat persamaan lingkungan sosial semakin mirip habitusnya.

Kecenderungan yang terstruktur ini bertahan lama, melekat di dalam diri pelaku sosial di sepanjang sejarah kehidupannya, bekerja dalam mekanisme tak sadar, dan mampu melahirkan (*generatives*) beragam praktik dan persepsi di wilayah sosial lain yang bukan tempat pertama kali mereka mendapatkannya. Di satu sisi, habitus memberikan bekal praktis bagi pelaku sosial untuk melakukan tindakan-tindakan sosial yang sesuai dengan arena sosial tempat ia tinggal. Di sisi lain, habitus juga memberi perangkat pada pelaku sosial untuk memahami lingkungan yang berbeda dan kemudian melakukan tindakan sesuai dengan aturan main lingkungan yang berbeda tersebut.

Habitus sebagai serangkaian disposisi ini juga dapat dialihkan dan diwariskan (*transposables*). Oleh karena itu peran keluarga menjadi sangat penting, karena institusi ini menjamin proses-proses produksi dan reproduksi rangkaian itu terus berlangsung. Dengan kata lain, saat orang tua pertama kali mendidik anak dan mengajarkan anak yang masih ingin tahu akan banyak hal akan memberikan kapital bagi sang anak dalam menentukan sebuah tindakan atau sikap.

Setiap individu, menurut Bourdieu, adalah pembawa beragam habitus yang didapatnya dari berbagai lingkungan keluarga yang berbeda. Habitus memberikan kepada individu kepekaan untuk bertindak dan menjawab tantangan-tantangan sulit dalam hidup mereka. Habitus memberikan kemampuan bagi pelaku sosial untuk dengan segera belajar memahami aturan mainl sebuah lingkungan baru yang belum pernah mereka masuki. Habitus dengan demikian berhubungan erat dengan berbagai bentuk kapital, baik itu kapital ekonomi, kapital budaya, kapital sosial, dan kapital simbolik. Latar belakang keluarga sebagai sarana produksi dan reproduksi kecenderungan-kecenderungan yang membentuk habitus, juga sekaligus merupakan faktor penentu produksi dan reproduksi kapital.

Habitus ada di dalam pikiran setiap manusia, konsep habitus adalah struktur mental atau kognitif yang digunakan manusia untuk menghadapi kehidupan sosial. Habitus menghasilkan dan dihasilkan oleh kehidupan sosial, di satu sisi, habitus adalah sebuah struktur yang menstruktur kehidupan sosial, di lain pihak, habitus adalah “struktur yang terstruktur” yakni ia adalah struktur yang distrukturisasi oleh dunia sosial.

Dengan kata lain Bourdieu melukiskan habitus sebagai “dialektika” internalisasi dan eksternalisasi dan eksternalisasi dari internalitas (Bourdieu 1984: 175). Walau habitus adalah sebuah struktur yang diinternalisasikan, yang mengendalikan pikiran dan pilihan tindakan, namun habitus tidak melakukannya. Menurut Bourdieu, habitus semata-mata “mengusulkan” apa yang sebaiknya dipikirkan orang dan apa yang sebaiknya mereka pilih untuk dilakukan. Dalam menentukan pilihan, manusia menggunakan pertimbangan mendalam berdasarkan kesadaran, meski proses pembuatan ini mencerminkan berperannya habitus (Bourdieu dikutip dalam Harker 2005: 18).

3. Habitus, Kultur Keluarga dan Bahasa

Bourdieu mengatakan bahwa seseorang dalam ruang sosial tidak terlepas dari pengaruh keadaan yang menghubungkan dengan satu kelas (sosial) tertentu dari kondisi keberadaannya menghasilkan sesuatu yang disebut *habitus*. Dapat dipahami bahwa habitus ialah sistem yang kokoh dan tahan lama, suatu disposisi yang dapat berganti/berpindah, ia merupakan struktur yang distruktur namun berpengaruh juga sebagai struktur yang berfungsi untuk penataan struktur yakni sebagai prinsip yang memproduksi serta mengatur praktik tanpa mensyaratkan satu kesadaran akan tujuan akhir sebuah praktik, secara objektif ia “diatur” dan “mengatur”.

Bagi Bourdieu keluarga merupakan lembaga penting dalam membentuk habitus. Karena habitus merupakan struktur subyektif yang terbentuk dari pengalaman individu berhubungan dengan individu lain dalam jaringan struktur objektif yang ada dalam ruang sosial. Habitus adalah produk sejarah yang terbentuk setelah manusia lahir dan berinteraksi dengan masyarakat dalam ruang dan waktu tertentu.

Dengan kata lain, habitus adalah hasil pembelajaran lewat pengasuhan, aktifitas keseharian, dan juga pendidikan keluarga. Atau habitus merupakan hasil dari kultur keluarga. Pembelajaran ini berjalan secara halus sehingga individu tidak menyadari hal ini terjadi pada dirinya. Oleh karena itu, habitus merupakan struktur kognitif yang menghubungkan individu dan realitas sosial. Namun habitus bukanlah skema pengetahuan (kognisi) bawaan. Habitus dapat memandu individu maupun kolektif untuk bertindak dan memproduksi praktik baik secara sadar atau tidak disadari oleh sang individu atau kolektif itu sendiri.

Bourdieu memaparkan lebih lanjut keterkaitan bahasa dengan praktik sosial yakni bahwa bahasa diterima oleh individu bergantung terhadap dimana individu tersebut tumbuh. Keluarga adalah lingkungan pertama yang mengajarkan seseorang mengenal bahasa. Keluarga mengajarkan kata, kalimat dan paragraf yang kemudian

akan dipahami individu tersebut ketika ia mengeyam pendidikan. Keluarga adalah struktur yang mempengaruhi kemampuan berbahasa individu yang selanjutnya disebut dengan habitus linguistik. Penanaman bahasa di dalam diri seseorang adalah proses penanaman habitus linguistik yang akan terus mengalami perkembangan seiring dengan lingkungan dimana individu tersebut tumbuh. Habitus linguistik yang tertanam di dalam diri seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi individu tersebut dalam mempergunakan anggota tubuhnya (dalam hal ini adalah mulut) dalam merealisasikan bahasa. Seiring berjalannya waktu, individu tersebut tumbuh dan berkembang, tinggal di dalam lingkungannya. Individu melakukan interaksi dengan individu-individu lainnya yang terdapat di dalam masyarakat. Interaksi ini menghasilkan praktik bahasa.

E. Hasil Penelitian yang Relevan

Menurut Hasil Penelitian Walker & Hess (1984) penggunaan multimedia komputer dalam pembelajaran memiliki nilai lebih yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Lebih dari itu, penggunaan multimedia pembelajaran memiliki beberapa keuntungan antara lain: (1) siswa dapat menyesuaikan diri dengan dengan kecepatan belajarnya (*self-pacing*); (2) dapat melatih dengan sabar; (3) dapat dipakai untuk belajar secara individu (*individualizing instructional*); (4) dapat disajikan berbagai macam penginderaan dalam presentasi (*multisensory presentation*); (5) dapat melakukan simulasi; (6) dapat disajikan pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga menambah motivasi belajar; (7) dapat dikembangkan ketrampilan pemecahan masalah (*developing problem solving skills*); (8) dapat memberikan pujian untuk memperkuat perilaku positif; (9) dapat membantu manajemen kelas dan sekolah.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Estu Miyarso (2001: 81) menyimpulkan bahwa eksperimentasi modifikasi program video karaoke anak-anak secara efektif dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa SD kelas 1. Implikasi dari penelitian tersebut adalah bahwa media video karaoke anak-anak dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran membaca permulaan bagi siswa SD kelas 1. Dari hasil penelitian tersebut disarankan, perlunya pengembangan lebih lanjut media video karaoke ini pada sasaran yang lebih luas dan dalam bentuk media yang lebih canggih.

F. Studi Pendahuluan yang telah dilaksanakan

Saat ini Pemerintah sedang menggalakan program kebijakan masyarakat yang melek teknologi informasi. Hal ini dapat dilihat dari program Pemerintah seperti

mewujudkan desa pintar dan berdering (Depkoinfo, 2009) maupun pemerataan sarana pendidikan di sekolah termasuk fasilitas IT untuk seluruh jenjang pendidikan (sekolah) melalui dana BOS dan sumber dana lainnya (Depdiknas, 2009).

Hasil survey literatur menunjukkan bahwa pada era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, eksistensi multimedia (komputer) sebagai sumber belajar dipandang lebih memiliki arti dan peran penting. Hal ini karena sifatnya yang audiovisual sehingga memiliki daya resistensi lebih kuat dibandingkan bentuk-bentuk media atau sumber belajar lainnya. Sebagai contoh perbandingan persentase daya ingat atas pengalaman belajar dari penggunaan beberapa media sebagaimana dikemukakan oleh Edgar Dale adalah 75% dari mata (visual), 13% dari suara (audio), dan 12% dari indera lainnya. Sedangkan Goerge Wilson mengemukakan bahwa 82% dari visual, 12% dari mendengar dan hanya 6% dari indera lainnya (Arif S. Sadiman, 2002).

Sebagaimana telah dikemukakan dalam hasil penelitian di atas, multimedia yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar memiliki banyak keuntungan. Namun demikian, perhatian pemerintah maupun masyarakat dalam memanfaatkan multimedia komputer sebagai sumber belajar dan informasi masih terfokus pada pengadaan dan pemerataan perangkat keras dibanding perangkat lunak. Untuk itu, kebutuhan perangkat lunak Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terutama yang memiliki konten edukasi dan pembelajaran sangat mendesak untuk segera dipenuhi.

Dari penelusuran internet yang telah dilakukan baik melalui alamat-alamat situs *search engine* seperti *google.com* dan *yahoo.com*, belum ada penelitian yang mengkaji tentang pengembangan karaoke sebagai media pembelajaran selain modifikasi video karaoke yang telah dikembangkan oleh peneliti sendiri pada tahun 2001. Untuk itulah penelitian pengembangan lanjutan ini menjadi motivasi dan orientasi yang sangat perlu untuk segera direalisasikan.

BAB 3

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Suatu kegiatan yang dilakukan secara terencana tentu mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan multimedia karaoke interaktif anak yang layak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal bagi pendidikan anak usia dini.
2. Mengetahui efektivitas multimedia karaoke interaktif anak dalam meningkatkan kemampuan komunikasi verbal bagi pendidikan anak usia dini

Adapun tujuan secara khusus sebagai target tiap tahun dari penelitian yaitu;

Tahun pertama:

1. Diperoleh data tentang kebutuhan anak dan sekolah akan pentingnya pengembangan multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada anak usia dini (PAUD) atau data analisis kebutuhan dan data-data hasil kajian analisis pengembangan produk multimedia karaoke interaktif anak lainnya.
2. Dihasilkan desain produk multimedia karaoke interaktif anak untuk PAUD
3. Dihasilkan desain model pembelajaran dengan multimedia karaoke interaktif anak untuk PAUD.
4. Dihasilkan instrumen penilaian validitas/ kelaikan produk.
5. Dihasilkan desain produk multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada PAUD yang sudah divalidasi awal

Tahun kedua:

1. Dihasilkan produk multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada PAUD yang sudah selesai divalidasi.
2. Dihasilkan instrumen penilaian efektivitas produk dalam kegiatan pembelajaran.
3. Dihasilkan produk final multimedia karaoke interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini yang sudah divalidasi dari segi kelayakan empiris dan efektivitas produknya dalam kegiatan pembelajaran PAUD.
4. Dipublikasikannya hasil penelitian melalui artikel jurnal karya ilmiah terakreditasi nasional/ internasional.

Tahun ketiga:

1. Diterbitkannya buku panduan/ penerapan model pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia karaoke interaktif anak di PAUD.
2. Dipublikasikannya hasil penelitian melalui diseminasi bagi guru-guru PAUD di wilayah Yogyakarta khususnya dan seluruh dunia pada umumnya.
3. Diusulkannya hasil penelitian ini dalam HKI Indonesia.

B. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengoptimalkan peran dan karakteristik perkembangan anak usia dini pada masa emasnya (*golden age*).
2. Meningkatkan kemampuan membaca awal anak usia dini secara efektif
3. Meningkatkan motivasi siswa PAUD dalam pembelajaran membaca permulaan.
4. Meningkatkan multi aspek/ potensi anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran
5. Menyediakan media dan model pembelajaran alternatif untuk materi membaca permulaan.
6. Menyebarluaskan pengalaman kegiatan dan hasil penelitian ini bagi guru-guru PAUD di wilayah Yogyakarta pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.
7. Multimedia karaoke interaktif yang akan dikembangkan ini secara teknis merupakan hasil modifikasi video klip lagu karaoke anak-anak sebagai alternatif sumber belajar membaca permulaan Bahasa Indonesia untuk anak-anak usia dini (pra sekolah).
8. Konten materi multimedia karaoke interaktif ini berupa modifikasi syair teks video klip karaoke anak-anak yang sederhana dan familier sehingga sesuai dengan jiwa dan perkembangan anak usia dini, bukan lagu karaoke dewasa yang dinyanyikan oleh anak-anak yang justru tidak sesuai dengan jiwa dan perkembangannya.
9. Proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia karaoke interaktif ini diharapkan mampu mengembangkan minat, bakat, dan potensi lainnya dari anak secara lebih luas.
10. Proses belajar membaca permulaan dengan menggunakan multimedia karaoke ini juga akan terbangun suasana yang menarik, rileks, dan menyenangkan sesuai dengan karakter dan usia perkembangan anak-anak.
11. Metode pembelajaran dengan menggunakan multimedia karaoke interaktif ini bisa dilaksanakan secara mandiri dan langsung oleh pengguna (anak) maupun secara klasikal di kelas atau melalui pendampingan guru dan orang tua di rumah.

12. Produk pengembangan multimedia karaoke interaktif ini juga bisa diterapkan untuk pengembangan materi belajar membaca pada mata pelajaran bahasa lain seperti bahasa asing maupun bahasa daerah/ lokal.
13. Pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini merupakan salah satu alternatif peluang dunia usaha baru yang berbasis kreativitas di bidang digital audio visual atau multimedia komputer untuk pembelajaran yang sangat potensial.

BAB 4

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain pengembangan model yang akan diujicobakan dalam penelitian ini mengacu pada variabel pengembangan produk multimedia karaoke interaktif anak dan variabel peningkatan kemampuan komunikasi verbal yang efektif bagi pendidikan anak usia dini. Secara skematis desain penelitian tersebut dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 2: Desain Penelitian Pengembangan

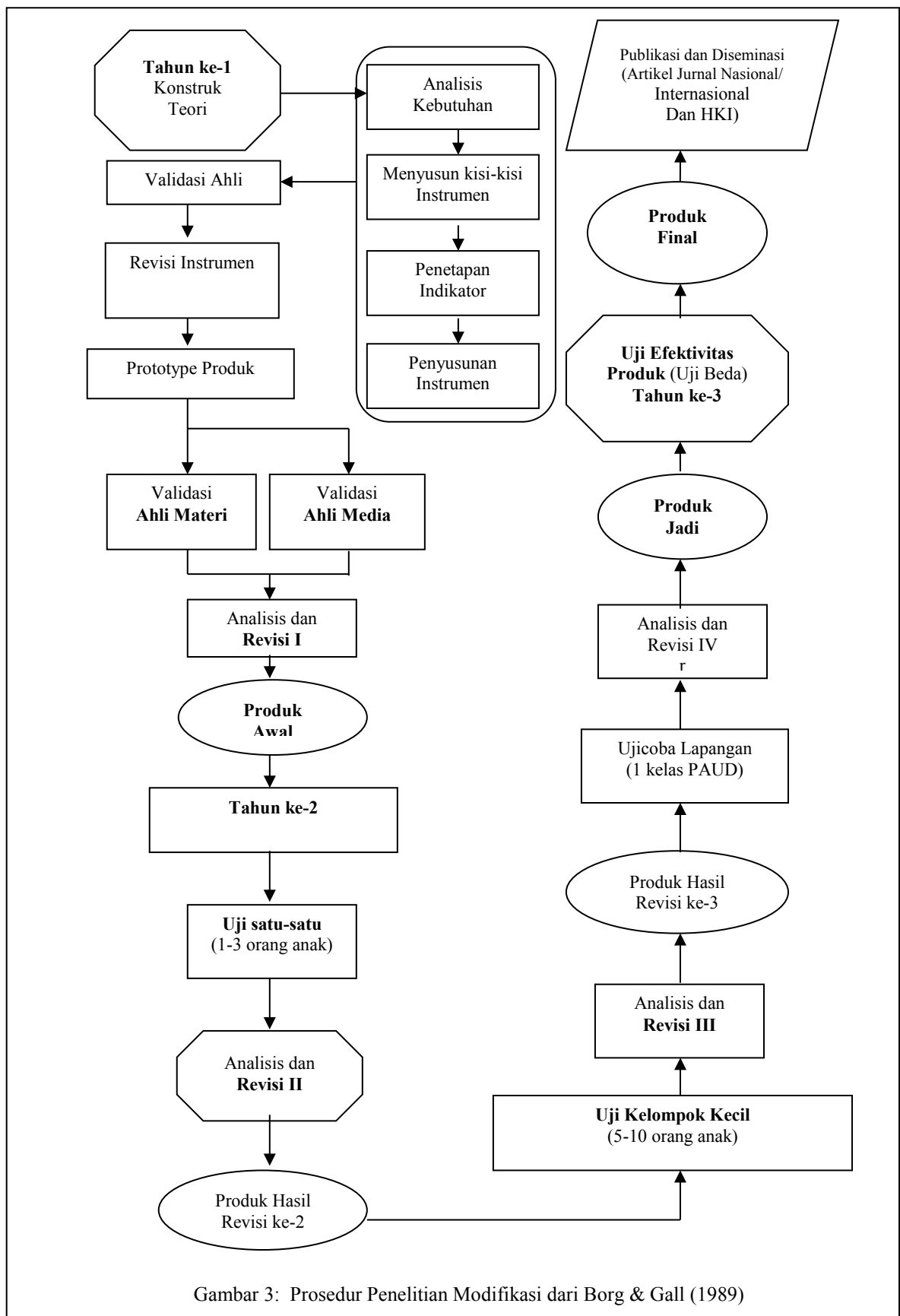
B. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah *Research and Development*. Pendekatan yang dilakukan adalah pada tahun pertama ini yaitu survei dan studi awal tentang kebutuhan dan pentingnya pengembangan produk multimedia interaktif serta pengembangan desain produk dan model pembelajarannya, tahun kedua pengembangan produk dan uji kelayakan produk, serta tahun ketiga berupa uji efektivitas dan diseminasi produk..

C. Prosedur Penelitian

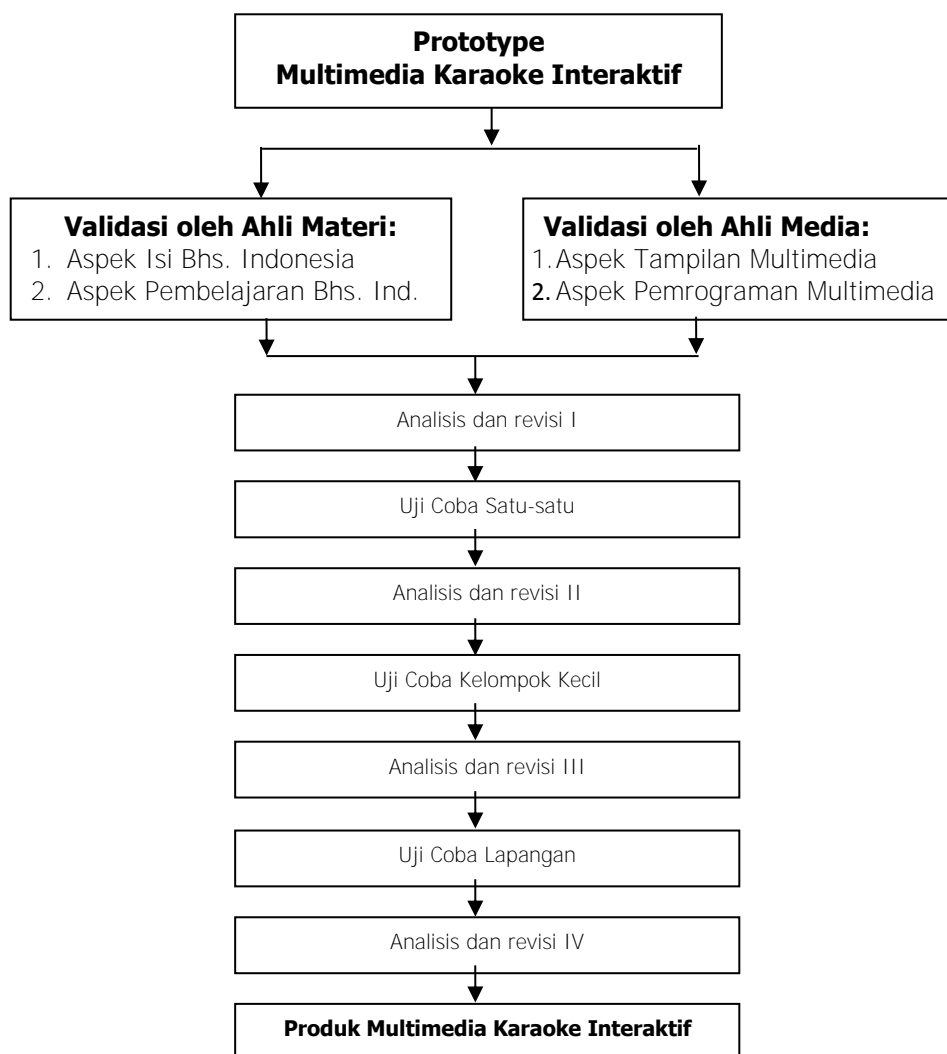
Menurut Borg & Gall (1989: 76), prosedur penelitian pengembangan berbeda dengan model pengembangan. Dalam prosedur penelitian pengembangan, peneliti

memaparkan langkah-langkah pencapaian komponen atau variabel serta hubungan fungsi antar komponen tersebut. Diagram prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:



D. Desain Ujicoba Penelitian

Ujicoba merupakan bagian yang terpenting dalam penelitian pengembangan. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah produk dalam bentuk multimedia karaoke interaktif untuk anak-anak usia dini ini layak digunakan atau tidak. Adapun skema desain ujicoba penelitian pengembangan ini sebagai berikut:



Gambar 4. Desain Tahapan Uji Coba

E. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini meliputi anak-anak pra sekolah sebagai subjek utama penelitian, orang tua dan guru PAUD sebagai subjek penyerta penelitian ini. Lokasi penelitian dipilih TK B dari PAUD di wilayah Yogyakarta yang sesuai dengan tujuan penelitian dengan cara *purposive sampling*, sedangkan tempat kegiatan disesuaikan dengan bentuk, sifat, dan tujuan dari sub kegiatan yang telah direncanakan termasuk FGD (*Focus Group Discussion*) bersama 113 orang dari Forum Guru Taman Kanak-kanak (FGTK) perwakilan 5 wilayah DIY, yaitu Sleman 20 orang, Kulon Progo 23 orang, Bantul

25 orang, Kota 21 orang, dan Gunung Kidul 24 orang dan 97 orang tua untuk responden dengan instrumen angket.

F. Jenis dan Metode Pengumpulan Data Penelitian

Ada beberapa jenis data yang akan dikumpulkan dalam pengembangan model penelitian ini. Jenis dan metode pengumpulan data tersebut, yaitu:

1. Data *need assessment*; dilakukan dengan metode survei, berupa FGD (*Focus Group Discussion*), angket, observasi, dan interview pada subjek penelitian.
2. Data tentang kelaikan produk multimedia karaoke interaktif; dilakukan dengan metode penilaian berupa angket, dan dokumentasi.
3. Data tentang efektivitas produk multimedia karaoke interaktif; dilakukan dengan metode tes kemampuan mengenal huruf, kata, dan kalimat tertulis pada anak TK B PAUD, observasi, dan dokumentasi.

G. Analisis Data Penelitian

Pada tahun pertama, ada tiga tahapan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu tahap studi awal dan *need assessment*, pengembangan desain produk, dan validasi awal produk multimedia. Metode survei digunakan untuk tahap studi awal terutama pada *need assessment*. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada tahap ini yaitu dengan FGD (*focus group discussion*) yang dilengkapi dengan penyebaran angket pada guru dan orang tua anak PAUD, observasi serta wawancara. Teknik analisis data yang digunakan pada tahap ini dilakukan secara serentak dan memadukan antara teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis kualitatif berupa analisis studi etnografi untuk responden dari orang tua siswa dengan kelas-kelas sosial maupun kultur keluarga yang berbeda.

Adapun untuk tahap Perencanaan Pengembangan Produk Multimedia menggunakan metode analisis konten dengan teknik pengumpulan data secara dokumentatif. Analisis konten ini digunakan untuk menentukan kesesuaian antara kurikulum TK B dengan lagu karaoke anak-anak yang akan dipilih dan dimasukkan dalam produk multimedia ini.

Adapun untuk tahap Pengembangan Desain Produk Multimedia terutama pada bagian validasi awal produk multimedia, digunakan metode penilaian instrumen dan desain produk oleh ahli evaluasi, ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data menggunakan penyebaran angket dengan skala penilaian 1 - 5 atau dari kriteria sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Data kemudian dianalisis secara statistik

deskriptif persentase. Adapun perhitungan untuk masing-masing aspek penilaiannya sebagai berikut:

Tabel 1
Konversi Data Kuantitatif ke Data kualitatif dengan Skala 5
(Adaptasi dari Sukardjo, 2008:52-53)

Data Kuantitatif	Rentang	Data Kualitatif
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat baik
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	Baik
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	Cukup
2	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat kurang

Keterangan:

X_i (Rerata skor ideal) = $\frac{1}{2}(\text{skor mak ideal} + \text{skor min ideal})$

S_{bi} (Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}(\text{skor mak} - \text{skor min})$

X = Skor empiris

Berdasarkan rumus konversi data di atas, maka setelah didapatkan data-data kuantitatif, untuk mengubahnya ke dalam data kualitatif pada pengembangan ini diterapkan konversi sebagai berikut:

Skor Mak = 5
Skor Min = 1

$X_i = \frac{1}{2} (5+1)$
 $= 3$

$S_{bi} = \frac{1}{6} (5-1)$
 $= 0,6$

Skala 5 = $X > 3 + (1,8 \times 0,6)$
 $= X > 3 + 1,08$
 $= X > 4,08$

Skala 4 = $3 + (0,6 \times 0,6) < X \leq 4,08$
 $= 3 + 0,36 < X \leq 4,08$
 $= 3,36 < X \leq 4,08$

Skala 3 = $3 - 0,36 < X \leq 3,36$
 $= 2,64 < X \leq 3,36$

$$\begin{aligned}\text{Skala 2} &= 3 - (1,8 \times 0,6) < X \leq 2,64 \\ &= 3 - 1,08 < X \leq 2,64 \\ &= 1,92 < X \leq 2,64\end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 1,92$$

Atas dasar perhitungan di atas maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala 5 tersebut dapat disederhanakan sebagai berikut:

Tabel 2
Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4,08$	Sangat baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat kurang

Pedoman konversi di atas digunakan untuk menentukan kriteria layak tidaknya produk yang dikembangkan. Produk multimedia karaoke interaktif yang dikembangkan ini dapat dikatakan sudah layak sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada anak usia dini apabila hasil penilaian dari kegiatan validasi maupun uji coba lapangan minimal termasuk dalam *kriteria baik*.

BAB 5

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Sumber Data dan Seting Penelitian

Sebagaimana telah dijelaskan pada Bab 4, penelitian pada tahun pertama (2015) ini baru menerapkan 3 tahapan dari rencana 10 tahapan prosedur R & D yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Pada tahapan ke-1 dan ke-2, yaitu Studi Awal dan Analisis Kebutuhan Pengembangan serta tahapan Rencana Pengembangan Produk Multimedia, sumber data dijaring melalui kegiatan *FGD (focus group discussion)* yang berhasil melibatkan 113 orang guru dari Forum Guru Taman Kanak-kanak (FGTK) sebagai perwakilan dari 5 wilayah yang ada di Yogyakarta, yaitu Sleman 20 orang, Kulon Progo 23 orang, Bantul 25 orang, Kota 21 orang, dan Gunung Kidul 24 orang, juga melibatkan 97 orang tua dari 5 wilayah tersebut yang berhasil terjaring melalui instrumen angket penilaian kebutuhan.

Dari perwakilan 5 wilayah tersebut, dipilih lagi masing-masingnya 6 orang guru dan 6 orang tua dari wilayah Kota, Bantul, serta Kulon Progo sebagai sumber data studi etnografi. Responden di wilayah Kota Yogyakarta diasumsikan mewakili masyarakat kota, responden dari Bantul mewakili masyarakat transisi atau pinggiran kota, dan responden dari Kulon Progo mewakili masyarakat pedesaan. 6 orang guru dan orang tua dari 3 wilayah ini kemudian diklasifikasi lagi menjadi 2 kelas sosial yang berbeda. 3 orang guru dan orang tua mewakili masyarakat menengah ke bawah dan 3 orang mewakili masyarakat menengah ke atas. Dengan klasifikasi ini diharapkan mampu mewakili kelas sosial pada kondisi dan lingkungan sosial yang berbeda guna dikaji secara lebih mendalam tentang kultur budaya yang terjadi di dalamnya.

Adapun tahapan ke-3 atau Tahap Pengembangan Desain Produk Multimedia pada tahun pertama penelitian ini, sumber data diambil dari 3 orang ahli sebagai subjek penelitian. 3 orang ini terdiri dari, 1 orang sebagai validator instrumen pengembangan produk multimedia, 1 orang sebagai validator isi atau materi, dan 1 orang sebagai validator media. Validator instrumen pengembangan dipilih Bapak Dr. Amir Syamsudinselaku dosen yang ahli di bidang Evaluasi Pendidikan pada Prodi PAUD FIP UNY, validator isi atau materi dipilih Ibu Nurhayati, M.Pd. selaku dosen Pengembangan Kognitif dan Bahasa Anak pada Prodi PAUD FIP UNY, serta validator media dipilih Bapak Dr. Ali Muhtadi, M.Pd. selaku dosen ahli media pada Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY.

2. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data Awal

Penelitian dan pengumpulan data awal merupakan tahap pertama dari 10 tahapan dalam prosedur R & D menurut Borg and Gall. Tahapan pertama ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan kemampuan berkomunikasi verbal anak usia dini terutama usia TK B yang ada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan informasi tentang kebutuhan pengembangan produk multimedia karaoke interaktif. Sebagaimana telah disampaikan pada bab 4 sebelumnya, ada beberapa teknik pengumpulan data pada tahap ini, yaitu; FGD, dilengkapi penyebaran angket, observasi, dan wawancara.

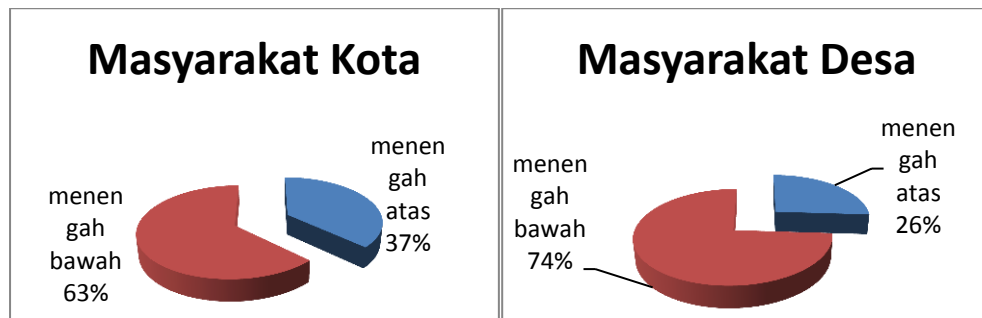
Berdasarkan kegiatan FGD bersama guru-guru FGTK yang diselenggarakan di 5 wilayah DIY, didapatkan data bahwa mayoritas bapak dan ibu guru PAUD menyambut baik rencana pengembangan produk multimedia karaoke interaktif yang dilakukan peneliti, dan berharap agar penelitian ini segera diwujudkan serta diterapkan sebagai media belajar alternatif di PAUD khususnya TK B. Harapan ini sesuai data yang dihimpun melalui instrumen angket sebagaimana tabel berikut:

Tabel 3
Perlunya pengembangan Multimedia untuk kemampuan berbahasa pada anak

No.	Keterangan	Guru		Ortu	
		dalam persen (%)			
1	Perlu pengembangan multimedia komputer untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini	88	12	79	21
2	Perlu menerapkan multimedia tersebut di kelas/rumah	86	14	53	47
3	Bapak/ Ibu merasa mampu menerapkan multimedia tersebut	78	22	40	60

Dari tabel di atas, diketahui bahwa guru maupun orang tua yang menjadi responden dari instrumen angket penelitian ini mayoritas (88% dan 79%) menyatakan perlunya pengembangan multimedia berbasis komputer untuk meningkatkan kemampuan bahasa atau komunikasi verbal pada AUD. Dari tabel tersebut, terlihat pula 86% guru dan 54% orang tua setuju perlunya menerapkan multimedia tersebut sebagai media pembelajaran di kelas maupun di rumah. Namun demikian data tersebut sekaligus menunjukkan minimnya kemampuan orang tua (hanya 40%) yang bisa menerapkannya di rumah, dibanding 78% guru (masih tinggi) kemampuannya untuk bisa menerapkan multimedia ini di sekolahnya bila produk telah selesai dikembangkan.

Dari 40% orang tua yang merasa tidak mampu menerapkan pembelajaran dengan produk multimedia tersebut, sebaran datanya berdasarkan masyarakat kota dan desa lingkungan responden dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 5
Kemampuan orang tua menerapkan produk multimedia di rumah

Berdasarkan grafik lingkaran di atas, terlihat bahwa perbandingan antara persentase kemampuan orang tua untuk menerapkan produk multimedia di rumah bagi responden dari kelas sosial menengah atas dan bawah baik yang berdomisili di lingkungan kota maupun desa relatif sama. Artinya, meski ada selisih 11%, lemahnya kemampuan responden untuk bisa menerapkan produk multimedia ini lebih banyak didominasi oleh responden dari kelas menengah bawah baik responden pada masyarakat kota (63%) maupun masyarakat desa 74% .

Data ini diperkuat dengan data hasil wawancara dengan beberapa responden pada studi etnografi. Suci (31 tahun) salah seorang responden di salah satu wilayah desa di Kecamatan Jetis Bantul menyatakan:

“Saya dan mungkin ibu-ibu lainnya kalo diminta menerangkan anak di rumah, apalagi dengan komputer jelas tidak bisa. Lha wong anak sudah saya sekolahkan di TK aja sudah beruntung”

Senada dengan itu, Edi salah seorang wali TK di wilayah Kota Yogyakarta menyatakan:

“Saya sama ibunya anak-anak mungkin kalo diminta menjelaskan pelajaran pada anak sedikit-sedikit sih ngerti, tapi kalo harus menggunakan komputer saya belum bisa karena kami sendiri belum pernah pegang komputer, kalo HP tahu.”

Adapun beberapa faktor yang menjadi sebab atau alasan mengapa guru dan orang tua setuju atau memandang perlu adanya pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini yaitu; secara umum guru dan orang tua telah mengetahui potensi dan perkembangan kemampuan komunikasi verbal pada anaknya, guru dan orang tua juga selalu berusaha untuk memberi materi tentang pengembangan komunikasi verbal terutama bahasa pada anak, dimilikinya sarana dan prasarana pengembangan komunikasi verbal atau bahasa pada anak baik di sekolah maupun di rumah.

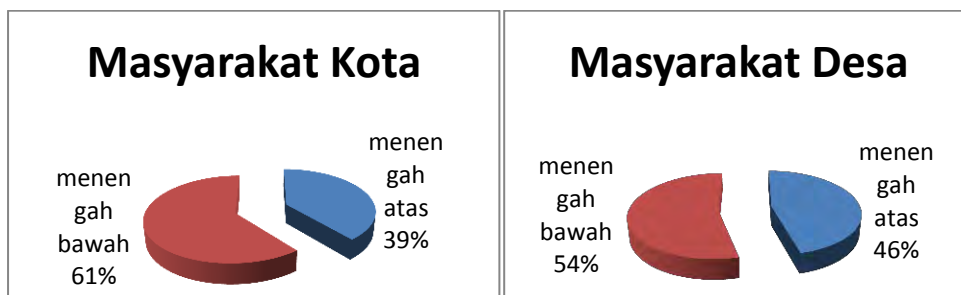
Faktor pertama tentang pengetahuan guru dan orang tua terhadap potensi dan perkembangan kemampuan berkomunikasi pada anak ini ditunjukkan dengan penilaian tentang kemampuan dasar auditif, visual, dan non verbal pada anak. Hal ini sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4
Kemampuan dasar auditif anak dalam berbahasa menurut guru & orang tua

No.	Keterangan	Guru				Ortu	
		(dalam %)					
1	anak-anak sudah mampu mendengar dengan baik	74	26	69	31		
2	anak-anak sudah mampu menyimak penjelasan orang lain	70	30	51	49		
3	anak-anak sudah mampu berbicara dengan lancar	78	22	71	29		
4	anak-anak sudah mampu bernyanyi	87	13	68	32		

berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa menurut guru, anak-anak yang mereka asuh di sekolah sudah memiliki kemampuan dasar auditif dalam berbahasa baik secara pasif maupun aktif. Kemampuan dasar auditif berbahasa secara pasif ini berupa kemampuan mendengar dengan baik 74%, kemampuan menyimak penjelasan orang lain 70%. Demikian pula penilaian orang tua terhadap anak-anaknya dalam hal kemampuan dasar auditif secara pasif ini. Meskipun dari persentasenya lebih rendah dari penilaian guru, tetap saja bahwa kemampuan dasar secara pasif anak menurut orangtuanya cukup tinggi yaitu 69% telah mampu mendengar dengan baik namun hanya 51% anak sudah mampu menyimak penjelasan orang lain. Hal ini sekaligus mengindikasikan bahwa anak lebih mau menyimak penjelasan dari gurunya di sekolah dari pada menyimak penjelasan dari orang tuanya di rumah.

Perbedaan yang cukup signifikan antara jumlah persentase anak yang mampu menyimak penjelasan orang lain menurut versi guru dan versi orang tua ini menarik untuk dikaji. Berdasarkan data dari klasifikasi lingkungan dan kelas sosial untuk kemampuan menyimak anak menurut orang tua dapat digambarkan pada grafik berikut:



Gambar 6
Kemampuan menyimak anak menurut orang tua

Dari grafik tersebut terlihat bahwa persentase kemampuan menyimak anak antara masyarakat kota dan desa ada perbedaan yang cukup mencolok. 61% masyarakat kelas menengah bawah di kota menilai anaknya sudah mampu menyimak penjelasan orang lain dari pada 39% anak-anak dari kelas sosial menengah atasnya. Untuk anak-anak di desa, perbedaan jumlah persentasenya relatif seimbang antara kelas sosial menengah bawah maupun kelas menengah atas (54%:46%) dalam hal kemampuan menyimaknya. Hal ini sekaligus mengindikasikan bahwa anak-anak di desa dalam menyimak penjelasan orang lain terutama orang tuanya dalam belajar lebih tinggi dibanding anak-anak yang ada di kota terutama kelas sosial menengah atasnya yang hanya 39% saja.

Data tersebut bila dicocokkan dengan data hasil wawancara dengan beberapa responden studi etnografi akan semakin jelas terlihat. Eva (27 tahun) salah seorang wali anak TK B yang tinggal dibantaran Sungai Code wilayah Kota Yogyakarta mengungkapkan:

“Anak saya dan anak-anak di sini umumnya memang susah kalo diajak ngomong meski sama orang tuanya”. “Dari kecil, mereka rata-rata sudah terbiasa bermain game lewat hape maupun PS di sekitar sini.”

Berbeda halnya dengan kondisi anak-anak di desa seperti yang diungkapkan Suminah (34 tahun) salah seorang wali anak TK B di Wilayah Lendah Kulon Progo.

“Alhamdulillah anak saya kalo diajak komunikasi dengan orang tua masih enak”. “Rata-rata anak sebaya Anto di sini juga demikian, meski sebagian besar waktunya masih untuk bermain di halaman, mereka masih mau untuk mendengar kalo dikandani apalagi kalo sama gurunya”.

Adapun kemampuan dasar komunikasi auditif anak secara aktif dapat dilihat dari kemampuan berbicara anak dengan lancar sudah tinggi yaitu 78% menurut guru dan 71% menurut orang tuanya. Dalam hal kemampuan bernyanyi, menurut guru 87% anak dinilai telah mampu melakukannya namun hanya 68% saja yang mampu melakukan menurut orang tuanya.

Untuk kemampuan dasar berkomunikasi secara visual menurut guru dan orang tua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5
Kemampuan dasar visual anak dalam berbahasa menurut guru dan orang tua

No.	Keterangan	Guru				Ortu	
		(dalam %)					
1	anak-anak sudah mampu mengenal Huruf	72	28	54	46		
2	anak-anak sudah mampu mengenal Angka	70	30	50	50		

Berdasarkan tabel di atas, mayoritas anak atau 72% menurut guru sudah mampu mengenal huruf dan 70% sudah mengenal angka di sekolah. Adapun menurut orang tua kemampuan dasar komunikasi visual ini persentasenya lebih rendah, yaitu 54% saja anak dinilai sudah mengenal huruf, adapun dalam hal kemampuan mengenal angka persentasenya lebih rendah lagi yaitu 50% saja.

Adapun kemampuan dasar visual non verbal anak dalam berkomunikasi persentasenya terlihat hampir sama antara penilaian dari guru maupun orang tua. Hal ini sebagaimana data pada tabel di bawah ini:

Tabel 6
Kemampuan dasar visual non verbal pada anak

No.	Keterangan	Guru		Ortu	
		(dalam %)			
1	anak-anak sudah mampu mengenal Warna	89	11	81	19
2	anak-anak sudah mampu mengenal Gambar	80	20	87	23

Dari tabel di atas, diketahui bahwa kemampuan dasar visual non verbal yang dimiliki anak sebagian besar sudah tinggi. Hal ini terlihat dari persentase penilaian kemampuan anak dalam mengenal warna yaitu 89% menurut guru dan 81% menurut orang tua. Adapun penilaian kemampuan anak dalam mengenal gambar yaitu 80% menurut orang tua dan 87% atau 7% lebih tinggi dari penilaian guru.

Faktor kedua sebagai sebab atau alasan guru dan orang tua memandang perlunya pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini yaitu bahwa selama ini guru dan orang tua juga telah melakukan upaya terhadap kemampuan berkomunikasi verbal terhadap anak. Secara detail informasi terkait dengan upaya tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

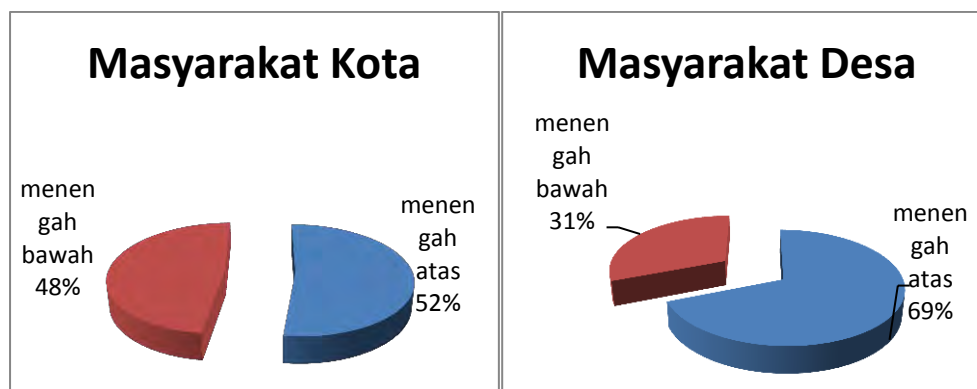
Tabel 7
Upaya guru dan orang tua terhadap kemampuan berbahasa Anak

No.	Keterangan	Guru		Ortu	
		(dalam %)			
1	Ibu/Bapak memberi materi tentang pengembangan bahasa	95	5	56	44
2	Ibu/Bapak menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi	93	7	39	61
3	Ibu/Bapak menemui kendala dalam pengembangan bhs anak	70	30	69	31
4	Ibu/Bapak meluangkan waktu khusus bagi anak berkendala	56	44	37	63

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa mayoritas guru atau 95% menyatakan telah memberi materi tentang pengembangan bahasa pada anak didiknya. Demikian pula dalam hal menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, 93% guru menyatakan telah melakukannya. Hal ini berbeda situasinya dibandingkan dengan upaya yang

dilakukan orang tua di rumah. Hanya 56% saja yang menyatakan telah memberikan materi tentang pengembangan bahasa pada anak, bahkan dalam penerapan metode pembelajaran yang bervariasi hanya 39% saja yang telah melakukannya di rumah.

Perbedaan yang cukup signifikan antara jumlah persentase pemberian metode pembelajaran yang bervariasi pada anak menurut versi guru dan versi orang tua ini menarik untuk dikaji lebih mendalam. Berdasarkan data dari klasifikasi lingkungan dan kelas sosial untuk pemberian metode pembelajaran yang bervariasi dari guru dan orang tua dapat digambarkan pada grafik berikut:



Gambar 7
Persentase pemberian metode pembelajaran bervariasi dari orang tua

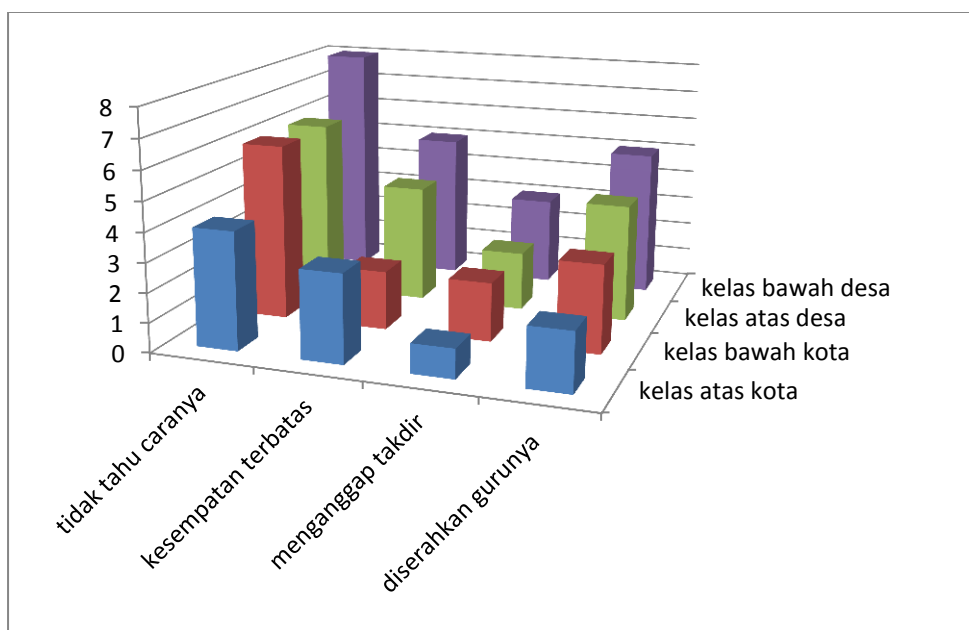
Dari grafik tersebut terlihat bahwa persentase pemberian metode pembelajaran bervariasi dari orang tua di rumah antara masyarakat kota dan desa ada perbedaan yang cukup mencolok. Perbandingan orang tua dari masyarakat kelas menengah atas di desa lebih tinggi dibanding orang tua dari kelas sosial yang sama di masyarakat kota (69% : 52%) atau selisih 17% dalam pemberian metode pembelajaran yang bervariasi untuk pengembangan bahasa pada anaknya. Hal ini sekaligus menunjukkan perbandingan persentase yang relatif seimbang antara orang tua di kelas sosial menengah bawah dan atas (48% : 52%) pada masyarakat kota dalam memberikan metode pembelajaran yang bervariasi dibandingkan rasio orang tua di kelas sosial menengah bawah dan atas (31% : 69%) pada masyarakat desa.

Beberapa penyebab atau latarbelakang yang mempengaruhi data tersebut menurut beberapa responden yang berhasil diwawancarai diantaranya yaitu keterbatasan pengetahuan orang tua di desa terutama dari kelas ekonomi menengah bawah. Faktor lainnya yaitu tingkat pendidikan dan kesempatan dari orang tua dalam pemberian cara belajar yang bervariasi pada anak. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Karyo (35 tahun) dari wilayah Pajangan Bantul:

“Kami orang tua tidak tahu apa itu metode pembelajaran bagi anak-anak kecil di kampung, maklum kami hanya lulusan SMP”. “Karena kerepotan kami untuk mengurus sawah, biasanya kami mengandalkan anak-anak remaja kampung saat TPQ sore hari di mushola yang melakukannya apalagi kalo pas ada KKN dari mahasiswa.”

Hal yang sama terlihat pada kendala yang dijumpai oleh guru dan orang tua dalam pengembangan bahasa anak. Persentase guru 70% dan orang tua 69% menyatakan menemui kendala yang hampir sama dalam upaya mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara verbal pada anak. Namun demikian, dari tabel tersebut juga memperlihatkan adanya reaksi yang berbeda antara sebagian guru dan orang tua dalam merespon kendala tersebut. 56% guru masih mau meluangkan waktu khusus bagi anak yang bermasalah dalam pengembangan bahasanya sementara hanya 37% orang tua yang mau meluangkan waktu khusus tersebut, sebaliknya 63% orang tua enggan meluangkan waktu khusus untuk pengembangan bahasa anak.

Dari 63% orang tua yang enggan meluangkan waktu khusus untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anaknya tersebut, data hasil wawancara menunjukkan 4 alasan sebagaimana pada gambar grafik berikut:



Gambar 8
Alasan Orang Tua tidak memberikan Perlakuan Khusus terhadap Anak

Gambar tersebut menunjukkan bahwa alasan terbanyak dari orang tua yang tidak memberikan perlakuan khusus bagi anaknya yang menemui kendala dalam pengembangan bahasa yaitu mereka tidak tahu caranya. Hal ini terjadi baik pada masyarakat kota maupun desa. Namun demikian dari 4 alasan yang mengemuka

tersebut, kondisi orang tua dari masyarakat kelas menengah bawah di desa memiliki frekuensi paling banyak dibanding orang tua dari kelas dan lingkungan sosial lainnya.

Faktor ketiga sebagai sebab atau alasan guru dan orang tua setuju dengan rencana pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini yaitu adanya perangkat IT yang dimiliki oleh sekolah, guru, maupun orang tua dan optimalisasi penggunaannya. Hal ini sebagaimana data pada tabel di bawah ini:

Tabel 8
Ketersediaan dan Optimalisasi Perangkat IT di sekolah maupun di rumah

No.	Keterangan	Guru				Ortu	
		(dalam %)					
1	ada media komputer/ IT untuk pembelajaran di kelas/ rumah	78	22	41	59		
2	media belajar tersebut milik sekolah	41	59	92	8		
3	media belajar tersebut milik Ibu/ Bapak guru/ Ortu sendiri	59	41	41	59		
4	media tersebut sering dipakai untuk menyampaikan materi	66	34	22	78		
5	anak-anak sudah bisa mengoperasikan sendiri media itu	36	64	28	72		

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa 78% guru menyatakan bahwa di sekolahnya sudah ada media komputer atau perangkat IT lainnya untuk pembelajaran di kelas. Meski status kepemilikan perangkat IT tersebut 59% dinyatakan adalah milik guru pribadi atau hanya 41% yang milik sekolah, namun 66% guru berpendapat bahwa media atau perangkat IT tersebut sering dipakai untuk menyampaikan materi pengembangan bahasa di kelas.

Hal ini berbanding terbalik dengan pendapat orang tua, 92% orang tua menganggap bahwa di sekolah anaknya telah memiliki perangkat IT. Sementara 59% orang tua merasa tidak memiliki perangkat komputer atau IT di rumah sehingga 22% saja yang menyatakan bahwa perangkat tersebut sering dipakai untuk menyampaikan materi pengembangan bahasa di rumah.

Data lain dari tabel tersebut juga menunjukkan bahwa anak-anak menurut 64% guru dan 72% orang tua belum bisa mengoperasikan sendiri media atau perangkat IT tersebut. Namun demikian berdasarkan diskusi yang berlangsung dalam FGD, sebagian besar guru menyatakan bahwa anak-anak sebenarnya sangat antusias bila belajar menggunakan perangkat IT sehingga ada kesempatan yang lebih luas lagi harapannya akan sangat membantu belajar anak terutama dalam pengembangan bahasa atau komunikasi verbal.

Adapun faktor atau alasan lain sebagai sebab guru dan orang tua mendukung perlunya pengembangan produk multimedia karaoke interaktif yaitu ketersediaan sarana prasarana penunjang pembelajaran baik yang ada di sekolah maupun di rumah.

Sarana dan prasarana penunjang yang dimaksud di sini adalah yang terkait dengan kemampuan bernyanyi anak baik berupa LCD/TV, VCD/DVD player, pengeras suara, dan daya listrik, sebagaimana data pada tabel berikut ini:

Tabel 9

Ketersediaan Sarana Prasarana Penunjang Pembelajaran di sekolah & rumah

No.	Keterangan	Sekolah		Rumah	
		(dalam %)			
1	LCD/TV	80	20	97	3
2	VCD/DVD Player	81	19	63	37
4	Pengeras suara	83	17	27	73
5	Daya listrik untuk menghidupkan alat tersebut	95	5	90	10

Dari tabel tersebut, diketahui bahwa baik di sekolah maupun di rumah telah tersedia sarana prasarana penunjang pembelajaran anak untuk bernyanyi yaitu LCD/TV, VCD/DVD player, pengeras suara, dan daya listrik. Meskipun pengeras suara hanya dimiliki oleh 27% responden dari orang tua, namun hal ini mengindikasikan bahwa anak-anak sudah cukup familier dengan aktivitas atau pengalaman bernyanyi sebagai media maupun metode pengembangan bahasanya. Dan nampaknya data ini sesuai dengan data sebelumnya pada tabel point 4 tentang kemampuan anak dalam bernyanyi.

3. Hasil Perencanaan Pengembangan Produk Multimedia Karaoke Interaktif

Kegiatan perencanaan pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini merupakan tahapan kedua sebagaimana prosedur R & D menurut Borg and Gall. Beberapa hasil dari kegiatan perencanaan pengembangan ini didasarkan pada materi diskusi dari tim peneliti sendiri maupun diskusi yang berlangsung dalam FGD atau wawancara dengan dosen PAUD dan guru TK, analisis kurikulum TK B, dan analisis konten video klip lagu karaoke anak-anak. Adapun secara garis besar hasil perencanaan pengembangan ini, yaitu:

a. Tujuan, Target, dan Orientasi Pengembangan Produk Multimedia

Sebagaimana tujuan awal dari kegiatan penelitian dan pengembangan ini, tim peneliti telah menyepakati bahwa tujuan pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal atau berbahasa pada anak usia dini. Adapun target sasaran dari pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini yaitu anak-anak TK B. Pengembangan

produk multimedia ini diorientasikan baik untuk pembelajaran yang sifatnya mandiri bagi anak maupun secara kelompok/ klasikal di kelas.

b. Isi produk pengembangan multimedia

Isi produk pengembangan multimedia karaoke interaktif berdasarkan analisis dan kajian kurikulum pengembangan bahasa pada PAUD. Adapun indikator ketercapaian dari materi pengembangan bahasa pada PAUD yang diterapkan dalam produk multimedia karaoke interaktif ini, yaitu:

- 1) Anak tahu judul lagu karaoke yang dinyanyikan dalam program
- 2) Anak dapat mengenal tulisan/teks lirik lagu karaoke dalam program
- 3) Anak dapat mengenal huruf sesuai lirik lagu karaoke dalam program
- 4) Anak dapat mengenal angka sesuai lirik lagu karaoke dalam program

c. Memilih dan menentukan video klip lagu karaoke anak-anak

Pemilihan dan penentuan video klip lagu karaoke anak-anak ini disesuaikan dengan tema pada kurikulum PAUD dan analisis konten dari video klip yang akan dipilih.

1) Kesesuaian Video Klip dengan Tema Kurikulum PAUD

Pemilihan video klip yang disesuaikan dengan tema pada kurikulum PAUD dengan memperhatikan prinsip-prinsip pemilihan tema, yaitu:

- a) *Kedekatan*, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema yang terdekat dengan kehidupan anak kepada tema yang semakin jauh dari kehidupan anak.
- b) *Kesederhanaan*, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang sederhana kepada tema-tema yang lebih rumit bagi anak.
- c) *Kemenarikan*, artinya tema hendaknya dipilih mulai dari tema-tema yang menarik minat anak kepada tema-tema yang kurang menarik minat anak.
- d) *Keinsidental*, artinya peristiwa atau kejadian di sekitar anak (sekolah) yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung hendaknya dimasukkan dalam pembelajaran walaupun tidak sesuai dengan tema yang dipilih pada hari itu.

Berdasarkan keluasan dan kedalaman materi yang akan disampaikan melalui produk multimedia karaoke interaktif ini, dipilih 4 lagu yang dianggap cocok dengan tema-tema yang ada pada kurikulum PAUD, yaitu:

- a) Tema Keluarga dipilih lagu “Kasih Ibu”
- b) Tema Tanaman dipilih lagu “Lihat Kebunku”
- c) Tema Rekreasi dipilih lagu “Naik-naik Ke Puncak Gunung”

d) Tema Warna dan Bilangan dipilih lagu “Balonku Ada Lima”

2) Hasil Analisis konten Video Klip

Pemilihan dan penentuan video klip lagu karaoke anak-anak selain harus menyesuaikan dengan tema-tema kurikulum pada PAUD, juga berdasarkan kajian analisis konten dan analisis teknis media. Adapun hasil analisis konten dari 4 lagu yang sudah dipilih tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Lagu anak-anak ini sudah familier di telinga anak dan orang tua
- b) Lirik lagu sederhana sehingga mudah dilafalkan bahkan dihapal oleh anak
- c) Isi lagu mengandung pesan-pesan pendidikan
- d) Isi lagu terkait atau ada kedekatan dengan masalah keseharian anak

Adapun hasil analisis secara teknis media dipilihnya 4 video klip lagu karaoke anak-anak tersebut, yaitu:

- a) Suara musik maupun vokal jelas
 - b) Audio dengan sistem stereo sehingga bila diformat karaoke musik tetap terdengar jelas
 - c) Nada pada lagu sederhana, atau sesuai dengan batas maksimal dan minimal tangga nada untuk anak yang cenderung datar.
 - d) Tampilan visual baik gambar dan teks jelas
 - e) Tampilan teks berupa lirik lagu menggunakan jenis huruf formal yang mudah dimengerti anak
- d. Menyediakan dan mengumpulkan alat serta bahan pendukung pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini, diantaranya: seperangkat laptop dengan aplikasi *Adobe Flash CS5*, aplikasi *photoshop*, *Corel Draw x5* maupun program aplikasi dan bahan atau komponen multimedia lainnya sebagai penunjang .

4. Hasil Pengembangan Draft atau Desain Produk Multimedia Karaoke Interaktif

Hasil dari tahapan pengembangan draft atau desain ini, yaitu;

a. Draft instrumen penilaian kelayakan Produk Multimedia

Draft instrumen penilaian kelayakan produk multimedia disusun dan dikembangkan berdasarkan kajian pustaka tentang komponen-komponen multimedia interaktif. Adapun komponen multimedia tersebut yaitu komponen isi, pembelajaran, tampilan, dan program. Masing-masing komponen tersebut dijabarkan lagi menjadi beberapa indikator. Dari masing-masing indikator tersebut dijabarkan lagi menjadi 15 item atau butir pertanyaan. Draft instrumen penilaian kelayakan ini nantinya diisi oleh validator baik ahli media maupun ahli media produk multimedia serta subjek uji coba yaitu bapak/ibu guru PAUD.

Sebelumn digunakan, draft instrumen terlebih dulu divalidasi secara teoritis atau dikonsultasikan dengan validator instrumen. Validator instrumen yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Bapak Dr. Amir Syamsudin, selaku dosen Evaluasi Pendidikan pada Prodi PAUD FIP UNY. Draft instrumen tersebut mengalami revisi 1 kali dengan mengurangi jumlah butir item yang tidak sesuai dengan desain produk multimedia pada aspek pembelajaran dan aspek isinya. Secara detail kisi-kisi instrumen tersebut terlampir.

b. Desain Navigasi Produk Multimedia Karaoke Interaktif Anak

Desain navigasi dirancang sebelum produk multimedia dieksekusi dengan program aplikasi komputer flash. Desain navigasi ini bertujuan untuk memberi alur kerja dari maenu satu ke menu berikutnya yang berupa *flowchart* sekaligus peta jalan pemakai (*user interface*), maupun sketsa atau gambaran visual secara umum dari masing-masing slide pada program berupa gambar *story board* (lihat lampiran).

c. Desain Produk Multimedia Karaoke Interaktif Anak

Desain produk multimedia diwujudkan dalam wujud CD interaktif yang dapat dibaca oleh komputer secara kompatible (lihat lampiran). Adapun desain program atau software multimedia karaoke interaktif ini terdiri dari:

- 1) Halaman pembuka berupa; judul program (Mari Bernyanyi), tujuan, sasaran, dan indikator ketercapaian
- 2) Menu Utama, berupa: menu karaoke, menu mengenal huruf, dan menu mengenal angka.
- 3) Menu Karaoke, berupa: 4 pilihan lagu video klip karaoke anak, pengenalan tulisan dari lirik lagu.
- 4) Menu Menenal Huruf, berupa: video pengenalan huruf sesuai abjad
- 5) Menu Menenal Angka berupa : video pengenalan angka 1 – 10
- 6) Menu Game, berupa latihan mengenal tulisan, huruf, dan angka dengan tepat

d. Desain Kemasan Multimedia Karaoke Interaktif Anak

Setelah desain produk dalam bentuk software jadi, kemudian dibuat desain kemasan berupa cover pada cassing atau kemasan maupun label pada kepingan CD (lihat lampiran). Hal ini bertujuan untuk menunjukkan identitas produk, menarik calon user untuk menggunakan, dan menjaga keawetan CD program.

e. Desain Model Pembelajaran atau Penerapan Produk dalam pembelajaran

Setelah desain produk dan kemasan selesai dirancang, selanjutnya peneliti mendesain model pembelajaran yang akan diterapkan dari penggunaan produk

multimedia karaoke interaktif ini (lihat lampiran). Desain model pembelajaran didasarkan pada penerapan produk multimedia yang akan digunakan secara individu atau mandiri oleh anak maupun pendampingan oleh guru maupun orang tua secara individu maupun kelompok atau klasikal.

f. Validasi Produk Multimedia oleh Ahli Materi dan Ahli Media

Hasil desain navigasi dan desain produk berupa software, kemasan, maupun model pembelajaran kemudian dinilai atau divalidasi oleh ahli materi maupun ahli media sesuai dengan instrumen berupa angket penilaian yang telah siap. Adapun ahli materi yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Ibu Nurhayati, M.Pd. selaku dosen Pengembangan Bahasa dan Kognitif Anak pada Prodi PGPAUD FIP UNY, sedangkan ahli atau validator media, yaitu Bapak Dr. Ali Muhtadi, M.Pd. selaku dosen Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY. Adapun hasil validasi desain produk multimedia karaoke interaktif ini dapat ditunjukkan dengan tabel berikut:

Tabel 10
Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kejelasan judul program	4	Baik
2	Kejelasan sasaran/ pengguna	1	Tidak Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan umum)	5	Sangat Baik
4	Kejelasan kompetensi yang harus dikuasai pengguna	4	Baik
5	Ketepatan penerapan strategi belajar/ format multimedia	2	Kurang Baik
6	Variasi penyampaian jenis informasi/ data	2	Kurang Baik
7	Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual	1	Tidak Baik
8	Ketepatan dalam penjelasan materi praktis	3	Cukup Baik
9	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna	3	Cukup Baik
10	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	1	Tidak Baik
11	Kejelasan rumusan soal	2	Kurang Baik
12	Tingkat kesulitan soal	2	Kurang Baik
13	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	3	Cukup Baik
	Jumlah skor penilaian	33	
	Rerata/ Kriteria	2,54	Kurang Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aspek pembelajaran desain produk multimedia karaoke interaktif pada tahap validasi awal ini mendapatkan rerata skor 2,54 dan masuk

pada kriteria **kurang baik**. Hal ini berarti desain produk media masih perlu banyak revisi dan pembenahan terutama pada indikator kejelasan sasaran pengguna, ketepatan format multimedia yang diaplikasikan, variasi penyampaian jenis informasi/ data multimedia, kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan, ketepatan kejelasan rumusan, dan tingkat kesulitan soal/ game yang harus dikerjakan pengguna.

Tabel 11
Skor Penilaian Aspek Isi oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	2	Kurang Baik
2	Kejelasan isi materi	4	Baik
3	Struktur organisasi/ urutan isi materi	3	Cukup Baik
4	Faktualisasi isi materi	4	Baik
5	Aktualisasi isi materi	5	Sangat Baik
6	Kejelasan contoh yang disertakan	3	Cukup Baik
7	Kecukupan contoh yang disertakan	3	Cukup Baik
8	Kejelasan bahasa yang digunakan	4	Baik
9	Kesesuaian bahasa dengan sasaran/ pengguna	5	Sangat Baik
10	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar (<i>still picture</i>)	4	Baik
11	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	4	Baik
12	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	5	Sangat Baik
13	Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan materi	3	Cukup Baik
	Jumlah skor penilaian	49	
	Rerata/ Kriteria	3,76	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aspek isi dari desain produk multimedia karaoke interaktif tahap validasi awal ini mendapatkan rerata skor 3,76 dan masuk pada kriteria **baik**. Meski demikian, desain produk multimedia ini masih perlu di revisi dan dibenahi terutama pada indikator cakupan kedalaman dan keluasan materi.

Selain aspek pembelajaran dan aspek isi yang telah divalidasi oleh Ibu Nurhyati, M.Pd. selaku ahli materi dari Prodi PG PAUD (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini) FIP UNY, aspek lainnya yang divalidasi pada desain produk multimedia karaoke interaktif ini yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman oleh Bapak Dr. Ali Muhtadi, M.Pd. selaku ahli media dari Prodi TP (Teknologi Pendidikan) FIP UNY. Adapun skor hasil penilaian untuk validasi pada komponen media ini sebagai berikut:

Tabel 12
Skor Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Proporsional <i>layout</i> setiap slide/ frame	4	Baik
2	Kesesuaian pilihan background	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian proporsi warna	4	Sangat Baik
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Baik
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5	Sangat Baik
6	Kejelasan musik/ suara	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian pilihan musik/ suara	4	Baik
8	Kemenarikan sajian animasi	4	Baik
9	Kesesuaian animasi dengan materi	4	Baik
10	Kemenarikan sajian video	4	Baik
11	Kesesuaian video dengan materi	5	Sangat Baik
12	Kemenarikan bentuk button/ navigator	4	Baik
13	Konsistensi tampilan button	4	Baik
14	Kemenarikan desain cover	4	Baik
15	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	4	Baik
	Jumlah skor penilaian	55	
	Rerata/ Kriteria	4,23	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aspek tampilan dari desain produk multimedia karaoke interaktif tahap validasi awal ini mendapatkan rerata skor 4,23 dan masuk pada kriteria **Sangat baik**. Meski demikian, desain produk multimedia ini masih perlu di revisi dan dibenahi terutama pada indikator cakupan kedalaman dan keluasan materi.

Selanjutnya validasi dilanjutkan pada aspek ke-4 atau terakhir yaitu aspek pemrograman dari desain produk multimedia karaoke interaktif ini. Aspek pemrograman terkait dengan sistem aplokasi program yang nanti dirasakan oleh pengguna termasuk teknik penggunaan produk multimedia ini. Berikut ini adalah skor hasil validasi untuk aspek pemrograman oleh ahli media.

Tabel 13
Skor Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kemudahan pemakaian program	4	Baik
2	Kemudahan memilih menu program	4	Baik
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	3	Cukup Baik
4	Kemudahan berinteraksi dengan program	3	Baik
5	Kemudahan keluar dari program	5	Sangat Baik
6	Kemudahan memahami struktur navigasi	3	Cukup Baik
7	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)	4	Baik
8	Ketepatan reaksi button (tombol navigator)	4	Baik
9	Kemudahan pengaturan pencarian halaman	4	Baik
10	Kemudahan pengaturan menjalankan video	5	Sangat Baik
11	Kemudahan pengaturan menjalankan animasi	4	Baik
12	Kompatibilitas sistem operasi	5	Sangat Baik
13	Kecepatan akses sistem operasi	4	Baik
14	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi	4	Baik
15	Kekuatan/keawetan kepingan program	4	Baik
	Jumlah skor penilaian	52	
	Rerata/ Kriteria	4.00	Baik

Berdasarkan tabel tersebut, aspek pemrograman dari desain produk multimedia karaoke interaktif tahap validasi awal ini mendapatkan rerata skor 4,00 dan masuk pada kriteria **Baik**. Meski demikian, desain produk multimedia ini masih perlu di revisi dan dibenahi terutama pada indikator kebebasan memilih menu materi dan kemudahan memahami struktur navigasinya.

Selanjutnya rerata skor 4 aspek penilaian dari validator/ ahli materi dan media tersebut dibuat disusun dalam tabel distribusi frekuensi untuk menentukan kelayakannya.

Tabel 14
Distribusi Frekuensi Penilaian Empat Aspek Pengembangan
Desain Produk Multimedia karaoke Interaktif pada tahap Validasi Awal

Aspek Penilaian	Rerata Skor
Pembelajaran	2,54
Isi	3,76
Tampilan	4,23
Pemrograman	4,00
Rerata Skor keseluruhan	2,63
Kriteria	Kurang Baik

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tersebut, rerata skor keseluruhan untuk 4 aspek dari desain produk multimedia karaoke interaktif tahap validasi awal ini yaitu **2,63** dan masuk pada kriteria **Kurang Baik**. Untuk itu, dapat dipastikan bahwa desain produk multimedia karaoke interaktif ini memang belum bisa dikatakan layak. Untuk mencapai kelayakan minimal semua aspek ada pada kriteria baik untuk itu desain produk multimedia ini masih harus direvisi dan divalidasi lagi sampai bisa dikatakan layak pada setiap tahapan yaitu tahapan validasi dan seluruh tahapan ujicoba pada kelompok sasaran pengguna pada kegiatan penelitian tahun kedua InsyaAllah.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, secara umum penelitian ini telah melaksanakan 3 dari 10 tahapan dari prosedur R & D menurut Borg and Gall, yaitu; 1) Penelitian dan pengumpulan data awal, 2) Perencanaan pengembangan produk, dan 3) Pengembangan Produk Multimedia karaoke interaktif anak. Meskipun pada tahap validasi produk multimedia belum selesai sepenuhnya, namun target-target luaran untuk tahun pertama (2015) pada penelitian hibah bersaing ini sudah terpenuhi.

1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data Awal

Pada tahap penelitian dan pengumpulan data awal ini, selain dilakukan dengan metode survei kebutuhan pengembangan produk, juga dilaksanakan studi etnografi untuk mengetahui hubungan antara kelas sosial dan kultur keluarga terhadap pengembangan kemampuan bahasa pada anak. Hal ini untuk memberi gambaran secara lebih luas dan mendalam tentang kebutuhan pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini.

Data hasil analisis kebutuhan atau *need assesment* menunjukkan bahwa mayoritas bapak dan ibu guru PAUD serta orang tua wali dari anak sebagai

responden penelitian ini menyambut baik rencana pengembangan produk multimedia karaoke interaktif yang dilakukan peneliti. Mereka berharap agar penelitian ini segera diwujudkan serta diterapkan sebagai media belajar alternatif di PAUD khususnya TK B.

Namun demikian dari hasil penelitian ini didapat data tentang minimnya kemampuan orang tua atau hanya 40% yang merasa bisa menerapkannya di rumah, dibanding 78% guru yang merasa mampu untuk bisa menerapkan multimedia ini di sekolahnya bila produk telah selesai dikembangkan. Hal ini tentunya akan menjadi masalah terutama bila produk multimedia interaktif ini diterapkan untuk pembelajaran mandiri di rumah. Tanpa kemampuan orang tua terutama mereka yang berada pada kelas sosial ekonomi menengah bawah dalam menerapkan produk multimedia ini maka efektivitas maupun efisiensi pembelajaran mandiri di rumah akan cukup sulit untuk dicapai.

Dari hasil penelitian ini didapatkan pula faktor-faktor yang menjadi sebab atau alasan mengapa guru dan orang tua setuju atau memandang perlu adanya pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini yaitu;

- a. Secara umum guru dan orang tua telah mengetahui potensi dan perkembangan kemampuan komunikasi verbal pada anaknya.

Pengetahuan tentang potensi dan perkembangan komunikasi verbal atau bahasa pada anak sejak dini sangat penting bagi tumbuh kembang anak. Pengetahuan akan potensi ini tentunya harus dimiliki oleh orang tua maupun guru. Potensi dan perkembangan komunikasi verbal atau bahasa pada anak ini bisa berupa kemampuan dasar auditif, visual, dan kemampuan dasar non verbal. Kemampuan dasar auditif ini ada yang bersifat pasif seperti mendengar dan menyimak, ada yang bersifat aktif seperti berbicara dan bernyanyi. Dari hasil penelitian didapat data bahwa baik guru maupun orang tua telah mengetahui kemampuan dasar anak-anak yaitu kemampuan mendengar, menyimak, berbicara, bernyanyi, mengenal huruf, angka, warna, serta gambar.

Dengan mengetahui sejak dini potensi dan perkembangan kemampuan bahasa pada anak, orang tua dan guru diharapkan mampu memberikan perlakuan yang tepat bagi si anak sendiri. Selain itu, berbagai kendala dan kelainan terkait dengan kemampuan pengembangan bahasa pada anak juga dapat diantisipasi sedini mungkin.

- b. Guru dan orang tua juga selalu berusaha untuk memberi perlakuan untuk pengembangan komunikasi verbal atau bahasa terutama bahasa pada anak.

Beberapa upaya yang dilakukan guru dan orang tua dalam pengembangan bahasa pada anak diantaranya yaitu memberikan materi tentang pengembangan bahasa, menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi, menemukan kendal-kendala yang dihadapi anak dalam belajar berbahasa, serta meluangkan waktu khusus bagi anak yang menjumpai kendala-kendala tersebut meski antara guru dan orang tua terdapat beberapa perbedaan sebagaimana tergambar pada tabel.

- c. Dimilikinya sarana dan prasarana pengembangan komunikasi verbal atau bahasa pada anak baik di sekolah maupun di rumah.

Point ini menjadi alasan ketiga atau faktor yang menjadi sebab guru maupun orang tua responden penelitian ini setuju dan mendukung dikembangkannya produk multimedia karaoke interaktif anak. Meski tidak semua sekolah telah memiliki sendiri fasilitas komputer maupun perangkat IT, namun berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa 66% guru sering menggunakannya untuk menyampaikan materi pada anak-anak di kelas. Artinya, mayoritas responden guru selama ini telah familier dengan peralatan atau media berbasis komputer dalam pembelajaran di sekolah. Namun dari data penelitian itu juga menunjukkan bahwa menurut guru maupun orang tua, anak-anak terutama TK B belum bisa mengoperasikan sendiri media komputer ini tanpa bimbingan dan pendampingan dari guru maupun orang tua.

Berdasarkan hasil studi etnografi dapat dipaparkan bahwa bahasa adalah keseluruhan tingkah laku manusia mendasar yang berkembang sejak anak lahir. Menurut Pateda (1990:45) bahasa merupakan seperangkat kebiasaan yang diperoleh melalui proses belajar, sedangkan faktor bawaan hanyalah merupakan potensi hereditas. Karena bahasa adalah perilaku verbal yang memungkinkan seseorang dapat menjawab atau mengatakan sesuatu. Namun, kalau kemudian anak dapat berbicara, bukanlah karena “penguasaan kaidah (*rule-governed*)” sebab anak tidak dapat mengungkapkan kaidah bahasa, melainkan dibentuk secara langsung oleh faktor di luar dirinya. Sehingga kemampuan berbicara dan memahami bahasa oleh anak diperoleh melalui rangsangan dari lingkungannya. Terutama lingkungan keluarga.

Dalam konteks inilah, Balson (1999) menyatakan bahwa seluruh perilaku seseorang seperti bahasa, permainan emosi, dan ketrampilan dipelajari dan dikembangkan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Melalui keluarga, pribadi anak akan terbentuk, sehingga mereka memiliki gambaran-gambaran tentang kehidupan mereka sendiri dan orang lain, serta gambaran-gambaran yang membentuk prinsip-prinsip yang akan ditunjukkan selama kehidupannya.

Keseluruhan proses tersebut sangat tergantung dari penerapan pola komunikasi dalam keluarga. Pola komunikasi tercermin dari cara orang tua membangun komunikasi dengan anak. Struktur interaksi inilah yang disebut *kultur keluarga*. Dalam proses interaksi tersebut, pengalaman yang diperoleh anak terbentuk melalui interpretasi atas makna yang ditangkap selama proses interaksi.

Menurut Cooley dan Mead (dalam Basrowi dan Sukidin, 2002) berasumsi bahwa “diri” muncul karena komunikasi. Adaptasi individu terhadap dunia luar dihubungkan melalui proses komunikasi. Menurut Bumer, bahasa merupakan sumber pemaknaan. Sedangkan makna merupakan konstruksi realitas sosial.

Pola kultur keluarga merupakan gambaran interaksi antar anggota keluarga, dan yang terutama adalah interaksi antara orang tua dengan anak. Faktor yang paling mempengaruhi, yaitu faktor sosial ekonomi keluarga. Orangtua yang hidup dalam kemiskinan yaitu rumah kumuh, kehilangan pekerjaan, susah cari makan, dan yang merasa tidak dapat mengontrol kehidupan cenderung menjadi cemas, tertekan dan lekas marah. Pada umumnya rumah tangga miskin tidak memiliki perencanaan yang matang untuk pendidikan anak-anaknya.

Pendidikan bagi sebagian besar rumah tangga miskin masih menjadi kebutuhan nomor sekian dalam rumah tangga. Dapat dikatakan bahwa antusias terhadap pendidikan di masyarakat miskin masih rendah (Anggraini, 2000). Bahkan di kebanyakan kasus di kalangan keluarga miskin, mempekerjakan anak-anak untuk ikut membantu orang tua mencari nafkah dalam usia dini adalah hal yang biasa. Karena mau tak mau, terbatasnya sumber ekonomi mereka juga mengakibatkan pilihan peluang dan kesempatan untuk merencanakan hari depan yang baik terbatas pula. Anak-anak mereka harus menerima kenyataan untuk mengenyam tingkat pendidikan yang rendah, karena ketidakmampuan ekonomi orang tuanya. Anak-anak dituntut untuk ikut mencari nafkah, menanggung beban kehidupan rumah tangga, dan mengurangi beban tanggung jawab orangtuannya.

Salioso (2003) menyebutkan bahwa lingkungan keluarga miskin juga tidak dapat mengembangkan pola sosialisasi karena tidak ada kepastian memperoleh

pekerjaan yang layak bagi memenuhi kebutuhan sehari-hari. Selain itu, tidak adanya pekerjaan yang langgeng (ready job) dan hanya mempunyai aspirasi yang terbatas (sadar maupun tidak sadar) diajarkan kepada anak-anaknya yang pada akhirnya hanya melanjutkan cara hidup keluarganya dan memiliki keterbatasan untuk menumbuhkan rasa keterikatan emosional di lingkungan keluarga. Pengaruh faktor sosial-ekonomi keluarga terhadap kemampuan berbahasa anak ialah terkait dengan persoalan akses atas literasi, seperti buku, televisi, internet, handphone, media massa. Yang semuanya membutuhkan syarat dasar yakni kemampuan ekonomi. Seperti apa yang Bourdieu ungkapkan bahwa kapital sosial, budaya dan simbolik menjadi lanjutan dari kapital ekonomi. Dikarenakan kapital ekonomi sifatnya yang langsung dan memberikan pengaruh langsung yang begitu cepat kepada siapa saja yang memilikinya.

Keluarga dengan ekonomi yang cukup cenderung mempunyai budaya literasi yang baik yang nantinya akan mempengaruhi kemampuan bahasa mereka, karena ditunjang oleh akses dan fasilitas yang memadai. Orang tua dalam keluarga ekonomi cukup juga cenderung memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Sehingga kualitas komunikasi terutama bahasa yang dipakai baik diksi maupun konten yang dibahas cenderung tinggi. Interaksi mereka dengan dunia baru pun cenderung luas, sehingga mendukung referensi dan membuka wawasan mereka terkait pengetahuan, pembendaharaan kata, kualitas diksi, dan akses mereka terhadap bahasa ilmiah pun baik.

Namun bukan berarti semua anak dari keluarga miskin mempunyai kemampuan berbahasa yang buruk. Kita harus membedakan berdasarkan ruang sosial mereka, yakni antara pedesaan dan perkotaan. Atmosfer perkotaan yang cenderung mengalami modernisasi yang intensif, urbanisasi yang tinggi, arus ekonomi yang cepat dan pudarnya aturan-aturan sosial lama mengakibatkan alam perkotaan lebih terbuka, arus informasi cepat dan meluas, terdapat asimilasi budaya akibat urbanisasi, pengaruh modernisasi terhadap cara berfikir dan tingkah laku membuat masyarakat kota lebih berorientasi pada kemajuan dan kecepatan ditambah dengan aroma persaingan yang sangat tinggi. Hal ini mengakibatkan akses atas literasi relatif terbuka, fasilitas pun tersedia di dalam ruang sosial. Ruang sosial perkotaan menuntut orang untuk menjadi progresif dan aktif guna mengejar persaingan yang semakin ketat. Keadaan ini membuat kultur keluarga miskin perkotaan dipengaruhi oleh atmosfer kehidupan perkotaan yang progresif dan terbuka.

Banyak anak dari kalangan keluarga buruh (miskin kota), yang diajari oleh orang tuanya dengan pengajaran warna, angka dan membaca kata-kata sederhana. Bahkan banyak anak dari keluarga buruh yang sudah mempunyai mainan untuk melatih berbagai keterampilan diri anak. Ibunya berbicara menggunakan kalimat kompleks yang baik struktur maupun katanya dan anak diperbolehkan memilih makanan yang digemari anak di warung. Sehingga kemampuan berbahasa mereka cenderung berkembang. Namun karena banyaknya beban kerja keluarga buruh, banyak anak-anak kurang mendapatkan latihan fisik dan mental yang sangat dibutuhkan untuk hidup bersusila. Mereka tidak dibiasakan dengan disiplin dan kontrol diri yang baik (Kartono, 2008: 60). Maka banyak anak yang sebenarnya memiliki potensi kemampuan bahasa yang baik, namun konten dan strukturnya kurang sistematis. Misalnya, kemampuan berbahasa mereka dengan bahasa sehari-hari sangat baik, namun struktur bahasanya tidak berdasarkan kaidah bahasa seperti bahasa gaul. Sehingga transformasi ke dalam bahasa baku cenderung lemah.

Untuk keluarga miskin kota, kemampuan bahasa anak lebih banyak ditingkatkan melalui akses-akses atas literasi, terutama oleh televisi, handphone dan internet (sosial-media) serta teman sebaya. Komunikasi dengan orang tua relatif sedikit karena beban kerja orang tua begitu padat. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari terkait Studi kasus pada pengamen anak-anak di kampung Jlagran, Yogyakarta. Dimana sebagian besar orang tua dalam hal pendidikan anak, mereka sebagai orang tua tidak pernah memberikan inisiatifnya untuk memilihkan lokasi sekolah anaknya, kapan anak harus mulai disekolahkan, sampai kapan harus sekolah, setelah lulus SD mau melanjutkan atau tidak dan sebagainya semua ini tidak pernah terpikirkan. Kedua anaknya itu sekolah karena keinginan anak sendiri, setelah melihat teman sebayanya mulai sekolah, kemudian ia mulai ingin masuk sekolah seperti teman-temannya tersebut.

Dalam hal kegiatan belajar anak-anaknya, mereka selalu memberi saran supaya anak-anaknya di malam hari belajar, karena jika siang tidak ada waktu, mereka sepulang dari sekolah langsung mengamen. Setelah pulang dari mengamen anaknya merasa lelah kemudian sulit melakukan belajar dengan rutin, sehingga untuk meningkatkan prestasinya di sekolah, anaknya ikut kelompok belajar melalui les gratis di sekolah bersama teman-temannya, karena yang mengajar gurunya sendiri. Para orang tua juga membebaskan anaknya untuk bermain bersama temannya di warnet (warung internet), membelikan handphone dengan merk dan harga yang murah, dan membebaskan anaknya untuk membeli alat-alat bermain sederhana.

Berbeda dengan atmosfer pedesaan yang masih cenderung kental akan kebudayaan, masih dipegangnya nilai-nilai lama dan sedikit pengaruh modernisasi. Membuat kehidupan desa cenderung ajeg, seakan bergerak lamban dan kurang dinamis. Di desa aktivitas sosial juga cenderung bersifat kolektivitas seperti perkumpulan muda-mudi, ibu-ibu majelis Tahlim, gotong-royong pada acara pemikahan. Tingkat pendidikan masyarakat secara umum masih rendah, karena sebagian besar penduduknya hanya tamatan SD kemudian diikuti SLTP. Hal ini kemungkinan disebabkan kurangnya sarana dan prasarana pendidikan yang tersedia.

Cara pandang orang tua mengenai pendidikan yaitu memandang pendidikan agama adalah nomor satu daripada pendidikan lainnya, pendidikan sekolah hanya percuma karena akan percuma jika nanti anaknya di sekolahin tinggi-tinggi pada akhirnya akan melaut atau bertani juga. Ekonomi desa masih sangat bergantung dan dekat dengan alam. Sehingga banyak dari mereka yang menganggap bahwa keterampilan yang tinggi dan intelektual tidak diperlukan untuk bertahan hidup. Mereka hanya perlu mewarisi kemampuan yang ada dari orang tua mereka. Maka wajar jika banyak anak-anak mereka yang putus sekolah atau tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Karena mereka memiliki pandangan pendidikan sekolah tidak terlalu penting, ilmu sekolahan bagi mereka tidak memiliki efek langsung bagi kesejahteraan hidup mereka. Bagi mereka mempersiapkan anak untuk bisa bekerja dan cepat menikah lebih realistis daripada harus menempuh sekolah tinggi-tinggi. Dan bagi masyarakat desa, keluarga lebih ditekankan fungsinya sebagai unit ekonomi.

Sehingga di desa orang tua lebih banyak mengajarkan anak-anaknya dari kecil untuk belajar agama, seperti belajar sholat dan mengaji. Anak-anak harus bisa membaca Al-Qur'an serta sholat lima waktu sejak usia lima tahun. Jika anak usia sepuluh tahun keatas belum bisa membaca Al-Qur'an maka akan menjadi bahan gosip para ibu-ibu setempat.

Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, maka tidak mustahil jika lingkungan juga ikut serta mewarnai pola-pola pengasuhan yang diberikan orangtua terhadap anaknya. Begitu pula, di dalam masyarakat pedesaan hubungan anak dengan orang tuanya cenderung dekat. Sehingga kemampuan berbahasa anak lebih dipengaruhi karena oleh orang tuanya sendiri. Sedangkan akses mereka atas sumber literasi seperti buku, handphone, televisi dan internet sangat kecil. Maka kemampuan bahasa anak dalam keluarga miskin pedesaan lebih terbatas pada bahasa daerah mereka, hanya bahasa sehari-hari. Untuk kemampuan berbahasa dengan

kualitas diksi yang tinggi dan bahasa ilmiah yang baik, mereka sangat kurang. Bahkan untuk pembendaharaan kata, logat serta artikulasi bahasanya lebih meniru seperti orang tua mereka.

Hal ini tertuang dalam penelitian yang pernah diteliti oleh Ika Nur Iswati yang berjudul “Persepsi masyarakat petani terhadap pendidikan formal bagi anak (studi kasus di Desa Jambu Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri)”. Sebagian besar mereka membatasi pendidikan formal anaknya supaya jangan sampai ketingkat perguruan tinggi yang hasilnya belum jelas sukses akan dapat pekerjaan dengan gaji yang tinggi, karena menurut para petani yang bisa menjamin masa depan anak-anaknya adalah pendidikan agama dan bertani, dengan pendidikan agama dapat dijadikan bekal hidup di akhirat dan pendidikan bertani sudah jelas hasilnya dapat diharapkan untuk masa depannya nanti. Akhirnya arena anak untuk memperoleh dunia baru, mendapat wawasan dan pengalaman yang beragam menjadi tertutup dan kurang dinamis. Sehingga membatasi akses mereka pula atas sumber literasi, yang bisa meningkatkan kemampuan berbahasa mereka seperti buku, handphone, internet, media massa. Sumber literasi bahasa yang mereka dapatkan hanya dari orang tua dan lingkungan desanya saja. Apabila mereka mengakses itu, hal ini hanya mereka dapatkan dari teman sebayanya yang merantau di kota, yang ketika pulang ke desanya banyak mengalami perubahan dan membawa budaya kota. Namun hal ini tidak menjadi habitus. Yang menjadi habitus ialah kultur keluarga mereka yang cenderung tertutup, statis dan tradisional. Sehingga kemampuan berbahasa mereka pun cenderung monoton, hanya mampu menggapai literasi bahasa daerah dan bahasa ibu mereka sendiri. Sedangkan kemampuan mereka dalam bahasa ilmiah dan diksi yang tinggi cenderung lemah.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat digarisbawahi bahwa pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini perlu dilakukan dan ditindaklanjuti dengan penerapannya terutama untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada anak usia dini sebagai bagian dari pembentukan kultur keluarga yang positif pada semua lapisan dan kelas sosial .

2. Perencanaan Pengembangan Produk Multimedia Karaoke Interaktif

Perencanaan pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini merupakan tahapan kedua sebagaimana prosedur R & D menurut Borg and Gall. Setelah tahapan pertama yaitu penelitian dan pengumpulan data awal kegiatannya lebih difokuskan pada analisis kebutuhan pengembangan dan studi etnografi, pada

tahapan kedua ini kegiatannya dilanjutkan dengan analisis kurikulum TK B, dan analisis konten video klip lagu karaoke anak-anak. Hal ini menjadi dasar penentuan konten dan materi dari desain produk multimedia karaoke interaktif yang akan dikembangkan. Secara garis besar hasil perencanaan pengembangan ini, meliputi:

- a. Tujuan, Target, dan Orientasi Pengembangan Produk Multimedia
- b. Isi produk pengembangan multimedia
- c. Pemilihan video klip lagu karaoke anak
- d. Pengumpulan alat dan bahan pendukung

Pada akhirnya seluruh kegiatan yang ada pada tahapan kedua ini terwujud dalam desain produk multimedia karaoke interaktif dan desain model penerapan pembelajaran.

3. Pengembangan Draft atau Desain Produk Multimedia Karaoke Interaktif

Kegiatan ini adalah tahap ketiga dari prosedur R & D menurut Borg and Gall. Adapun dalam konteks skim penelitian hibah bersaing, tahapan ketiga ini lebih banyak berisi beberapa luaran yang ditargetkan pada tahun pertama (2015) ini. Diantara taeget luaran pada penelitian tahun pertama ini, yaitu:

- a. Penyusunan draft instrumen penilaian kelayakan Produk Multimedia sampai instrumen tersebut selesai divalidasi oleh ahli evaluasi dan benar-benar siap digunakan untuk menilai produk multimedia.
- b. Desain navigasi produk multimedia karaoke interaktif anak yang berwujud flowchart, user interface, dan storyboard.
- c. Desain produk multimedia karaoke interaktif anak, yang berwujud software dalam kepingan CD interaktif dengan program aplikasi flash.
- d. Desain kemasan berupa cover pada cassing maupun label pada kepingan/ cakram CD interaktif.
- e. Desain model pembelajarn atau penerapan produk dalam pembelajaran berupa dratf buku panduan beserta sistem grafisnya.
- f. Validasi awal produk multimedia oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi desain produk pengembangan ini melibatkan 2 orang ahli. 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Berdasarkan hasil kegiatan validasi ini, skor penilaian didasarkan pada 4 aspek, yaitu aspek pembelajaran dan isi menjadi kewenangan ahli materi, adapun aspek tampilan dan pemrograman merupakan kewenangan ahli media.

Berdasarkan hasil penelitian, aspek pembelajaran desain produk multimedia karaoke interaktif pada tahap validasi awal ini mendapatkan rerata skor 2,54 dan masuk pada kriteria **kurang baik**. Hal ini berarti desain produk media masih perlu banyak revisi dan pembenahan terutama pada indikator kejelasan sasaran pengguna, ketepatan format multimedia yang diaplikasikan, variasi penyampaian jenis informasi/ data multimedia, kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan, ketepatan kejelasan rumusan, dan tingkat kesulitan soal/ game yang harus dikerjakan pengguna.

Sementara itu, aspek isi dari desain produk multimedia karaoke interaktif ini mendapatkan rerata skor 3,76 dan masuk pada kriteria **baik**. Meski demikian, desain produk multimedia ini masih perlu di revisi dan dibenahi terutama pada indikator cakupan kedalaman dan keluasan materi.

Adapun aspek tampilan dari desain produk multimedia karaoke interaktif tahap validasi awal ini mendapatkan rerata skor 4,23 dan masuk pada kriteria **Sangat baik**. namun, desain produk multimedia ini juga masih perlu di revisi dan dibenahi terutama pada indikator cakupan kedalaman dan keluasan materi.

Pada aspek pemrograman, dari desain produk multimedia karaoke ini mendapatkan rerata skor 4,00 dan masuk pada kriteria **Baik**. Meski demikian, desain produk multimedia ini masih perlu di revisi dan dibenahi terutama pada indikator kebebasan memilih menu materi dan kemudahan memahami struktur navigasinya.

Rerata skor keseluruhan untuk 4 aspek dari desain produk multimedia karaoke interaktif tahap validasi awal ini yaitu **2,63** dan masuk pada kriteria **Kurang Baik**. Untuk itu, dapat dipastikan bahwa desain produk multimedia karaoke interaktif ini memang belum bisa dikatakan layak. Untuk mencapai kelayakan minimal semua aspek masuk kriteria baik. Untuk itu, desain produk multimedia ini masih harus direvisi dan divalidasi lagi sampai bisa dikatakan layak pada setiap tahapan selanjutnya. Adapun tahapan yang harus dilewati untuk penelitian tahun berikutnya yaitu terselesaikannya tahapan validasi ahli dan juga seluruh tahapan ujicoba ke kelompok sasaran pengguna. InsyaAllah.

BAB 6

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Bab 5 tersebut, ada beberapa rencana kegiatan pada tahun berikutnya yang akan segera dilaksanakan untuk memenuhi target penelitian di tahun ke-2 dan tahun ke-3 sesuai proposal penelitian, yaitu:

Tabel 14
Rencana Kegiatan/ Tujuan Khusus Penelitian tahun ke -2

No.	Kegiatan	Hasil yang diharapkan
1	Kelanjutan Validasi Produk Multimedia oleh Ahli Materi dan Media	Terselesaikannya proses validasi oleh ahli materi dan media. Terukur tingkat kelayakan produk multimedia secara uji teoris (hasil validasi) ahli.
2	Revisi Produk Media	Terwujudnya produk multimedia dari revisi hasil validasi ahli
3	Uji Coba Produk Multimedia ke kelompok sasaran	Terukurnya tingkat kelayakan produk multimedia karaoke interaktif anak secara empiris melalui kegiatan uji coba pada kelompok sasaran dengan beberapa tahapan uji coba; <ul style="list-style-type: none"> - Satu-satu - Kelompok kecil - Kelompok besar/ lapangan pada subjek penelitian
4	Penyusunan instrumen tingkat efektivitas pemanfaatan produk multimedia hasil pengembangan	Tersusun instrumen tingkat efektivitas pemanfaatan produk multimedia
5	Uji efektivitas Produk Multimedia ke kelompok sasaran	Terukurnya tingkat efektivitas produk multimedia karaoke interaktif anak secara empiris melalui kegiatan uji coba pada kelompok sasaran
6	Penyusunan Laporan akhir tahun ke -2	Tersusun Laporan akhir hasil penelitian tahun ke -2

Adapun target luaran penelitian pada tahun ke-2 yaitu:

1. Dihasilkannya produk final multimedia karaoke interaktif anak yang layak untuk pembelajaran di PAUD baik secara teoritis (uji validasi) maupun empiris (ujicoba ke kelompok sasaran).
2. Terukurnya efektivitas pembelajaran yang menggunakan multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada PAUD
3. Disampaikannya makalah di forum internasional IPTPI & AECT di Bali, Maret 2016 yang sudah tersubmit tanggal 10 November 2015 oleh panitia (terlampir).
4. Diterbitkannya artikel di Jurnal Nasional Terakreditasi atas hasil penelitian di tahun ke-2

Tabel 15
Rencana Kegiatan/ Tujuan Khusus Penelitian tahun ke -3

No.	Kegiatan	Hasil yang diharapkan
1	Penyusunan buku panduan model pembelajaran dengan menggunakan multimedia karaoke interaktif pada PAUD	Tersusun draft buku panduan model pembelajaran menggunakan multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal
2	Validasi ahli buku model pembelajaran tersebut	Terwujudnya buku panduan model pembelajaran menggunakan multimedia karaoke interaktif anak yang sudah tervalidasi
3	Diseminasi Hasil Penelitian	Terpublikasinya hasil penelitian pada guru-guru PAUD di Yogyakarta pada khususnya dan seluruh nusantara pada umumnya.
4	Pengusulan HAKI	Diterbitkannya sertifikat HAKI atas hasil penelitian ini

Adapun target luaran pada tahun ke-3 yaitu;

1. Tersusun dan terwujudnya buku panduan model pembelajaran menggunakan multimedia karaoke interaktif anak yang sudah tervalidasi
2. Diterbitkannya sertifikat HAKI atas hasil penelitian ini.

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan umum penelitian ini, ketercapaian kegiatan penelitian pada tahun pertama (2015) belum sampai 1) menghasilkan produk multimedia karaoke interaktif anak yang layak, 2) mengetahui efektivitas multimedia karaoke interaktif anak guna meningkatkan kemampuan komunikasi verbal bagi pendidikan anak usia dini. Mengacu pada prosedur R & D menurut Barg and Gall, penelitian ini baru sampai pada 3 tahapan dari 10 tahapan yang akan dilaksanakan peneliti hingga tahun ketiga. Ketiga tahapan tersebut yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data awal, 2) Perencanaan pengembangan produk dan 3) pengembangan desain/ draft produk multimedia karaoke interaktif.

Meskipun demikian, tujuan khusus penelitian tahun pertama ini justru dapat dikatakan telah tercapai semuanya. Tujuan khusus penelitian tahun pertama ini, yaitu: 1) diperolehnya data hasil analisis kebutuhan pengembangan produk multimedia karaoke interaktif anak atau *need asesment* dan studi etnografi sebagai penguatnya. Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpul data awal, diketahui mayoritas responden baik guru maupun orang tua telah setuju dan mendukung perlunya pengembangan produk multimedia karaoke interaktif ini guna meningkatkan kemampuan komunikasi verbal, 2) dihasilkannya instrumen penilaian kelaikan produk multimedia yang telah divalidasi, 3) dihasilkan desain navigasi produk multimedia, berupa: flowchart, storyboard, dan user interface, 4) dihasilkannya desain produk multimedia karaoke interaktif anak untuk meningkatkan kemampuan komunikasi verbal pada PAUD yang sudah divalidasi awal. 5) dihasilkannya desain atau draft model pembelajaran penggunaan produk multimedia karaoke interaktif anak.

Demikian pula untuk target luaran penelitian pada tahun pertama ini, semuanya juga telah terpenuhi, yaitu: 1) dikembangkannya draft teknologi tepat guna yang dapat diambil manfaatnya secara langsung bagi masyarakat, 2) dihasilkannya desain produk multimedia karaoke interaktif anak yang telah divalidasi awal, 3) dihasilkannya draft model pembelajaran penggunaan produk multimedia untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada PAUD, 4) telah disampaikannya makalah pada pertemuan nasional APSTPI di Bandung 4 -5 November 2015, 5) Disusunnya artikel Jurnal Internasional tidak terindeks *JOE (Journal of Education)* LPPM UNY edisi bulan November 2015 yang masih proses

cetak. Bahkan untuk target penelitian di tahun ke-2 telah mendaftarkan diri makalah penyerta (telah *disubmite*) pada forum internasional IPTPI & AECT di Bali, Juli 2016.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, peneliti perlu menyampaikan beberapa saran, antara lain:

1. Perlunya pihak Dikti memberikan dana dan kesempatan pada peneliti untuk bisa melanjutkan penelitian ini sampai tahun ketiga sehingga tujuan, target luaran, dan kebermanfaatan penelitian ini dapat tercapai secara optimal dan berkesinambungan.
2. Perlunya menjaga kerjasama dan koordinasi yang telah terbangun antara pihak peneliti, institusi UNY, maupun lembaga PAUD khususnya yang menjadi tempat penelitian ini demi kelancaran penelitian ini dan kegiatan-kegiatan akademik lainnya di masa yang akan datang.
3. Perlunya memperhatikan faktor sosial ekonomi anak dan keluarganya yang menjadi subjek penelitian ini.
4. Perlunya memperhatikan dampak positif maupun negatif sekecil apapun atas konsekuensi dari kegiatan penelitian ini.
5. Perlu pengurangan atas tugas dan beban administratif bagi peneliti sehingga lebih terfokus pada kegiatan akademiknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. (2000). *Menyelamatkan Generasi Nelayan*. Bandung: Majalah Suara Karya Edisi, 25 Agustus 2011.
- Arief S Sadiman, R. Raharjo, dan Anung Haryono. (2002). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Diknas dan PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Borg, Walter. R. & Gall, M., D. (1989). *Educational research: an introduction (4th ed.)*. New York & London: Logman.
- Campbell, Don. 2002. *Efek Mozart bagi Anak-Anak Meningkatkan Daya Pikir, Kesehatan, dan Kreativitas Anak melalui Musik*. Terjemahan dari Bahasa Inggris oleh Alex Tri Kantjono Widodo. Cetakan kedua. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.
- Estu Miyarso. (2001). *Efektivitas Media Video Karaoke Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 di SD Samirono Depok Sleman Yogyakarta*. Skripsi.: Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNY
- _____. (2009). *Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi*. Tesis.: Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pembelajaran Pasca Sarjana UNY
- Harker, Richard; Mahar, Cheelen; dan Wilkes, Chris (Ed.), 2005, *(Habitus x Modal) + Ranah = Praktik: Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu*, terj. dari bahasa Inggris oleh Pipit Maizier. Yogyakarta: Jalasutra.
- http://www.dbkaraoke.com/help/karaoke_info.php. (2010). diakses tanggal 21 Maret 2010
- <http://www.depkominfo.go.id>. (2010). Diakses pada tanggal 30 Maret 2010
- <http://www.kemdiknas.go.id> (2010). diakses pada tanggal 30 Maret 2010
- IRFA Media. (2007). Halaman Muka <http://IRFA MEDIA.com> diakses 21 Juli 2007
- Iswati, Ika Nur. 2013. *Persepsi Masyarakat Petani Terhadap Pendidikan Formal Bagi Anak: Studi Kasus di Desa Jambu Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri*. Jember: Jurnaal Sawwa, Volume 8, Nomor 2, April 2013
- Jenkins, Richard, 2005, *Membaca Pikiran Pierre Bourdieu*, terj. dari bahasa Inggris, oleh Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Lestari, Puji. 2012. *Studi kasus pada pengamen anak-anak di kampung Jlagran, Yogyakarta*. Yogyakarta: Jurnal Dimensia, Volume 2, No. 1, Maret 2008.
- Rahman, Lia Putri dan Yusuf, Andriani Elvi. 2012. *Gambaran Pola Asuh Orangtua Pada Masyarakat Pesisir Pantai*. Medan: Jurnal Predicara, Volume.1 Nomor.1 September 2012.
- Sukardjo. (2008). *Hand Out Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Jurusan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

- Suma Riella Rusdiarti. 2004. *Bahasa, kapital simbolik dan pertarungan kekuasaan tinjauan filsafat Pierre Bourdieu tentang bahasa*. Tesis Ilmu Filsafat, Universitas Indonesia Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Program Pasca Sarjana, Depok.
- Sunaryo Soenarto (2010). ***Pengembangan Model Pendidikan Keterampilan berbasis Multimedia Interaktif Sinematografi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler***. Yogyakarta: Lemlit UNY
- Thompson, John B. 2003, “*Bahasa Kekuasaan dalam Tulisan Pierre Bourdieu*”, dalam J.B. Thompson, *Analisis Ideologi: Kritik Wacana Ideologi-ideologi Dunia*, terj. dari bahasa Inggris oleh Haqqul Yaqin. Yogyakarta: Ircisod.
- Walker. D. F. & Hess, R.D., (1984). ***Instructional software: Principles and perspectives for design and use***. San Francisco: Wadworth Publishing Company.

LAMPIRAN



ANGKET UNTUK GURU PAUD

KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA PAUD

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bismillah...

1. Mohon Ibu/Bapak isi dengan data/informasi yang sebenarnya.
2. Lingkari salah satu jawaban yang tersedia, berilah tanda √ untuk pilihan yang sesuai, serta isilah dengan singkat titik-titik untuk pertanyaan terbuka di bawah ini.

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama/ Inisial : Usia :

Nama Sekolah : Status Sekolah: Negeri/ Swasta

Masa Kerja : Status Kepeg: PNS/Non PNS Tetap/.....

Mengajar KB/ TK Kelas:..... Kurikulum yang digunakan: 2010/ 2013/.....

C. ISI ANGKET

berilah tanda √ untuk pilihan yang sesuai

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah Ibu/Bapak memberi materi tentang pengembangan bahasa?		
2	Apakah anak-anak di kelas Ibu/ Bapak sudah mampu mendengar dengan baik?		
3	Apakah anak-anak di kelas Ibu/ Bapak sudah mampu berbicara dengan lancar?		
4	Apakah anak-anak di kelas Ibu/ Bapak sudah mampu bernyanyi sendiri?		
5	Apakah anak-anak di kelas Ibu/ Bapak sudah mampu menyimak dengan baik penjelasan dari orang lain?		
6	Apakah anak-anak di kelas Ibu/ Bapak sudah mampu mengenal Angka?		
7	Apakah anak-anak di kelas Ibu/ Bapak sudah mampu mengenal Huruf?		
8	Apakah anak-anak di kelas Ibu/ Bapak sudah mampu mengenal Warna?		
9	Apakah anak-anak di kelas Ibu/ Bapak sudah mampu mengenal Gambar?		
10	Apakah Ibu/Bapak menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi untuk mengembangkan bahasa pada anak?		
11	Apakah Ibu/Bapak menemui kendala/ hambatan dalam menyampaikan materi tentang pengembangan bahasa?		
12	Apakah Ibu/Bapak meluangkan waktu khusus bagi anak yang mengalami hambatan perkembangan bahasanya?		



13	Apakah ada sumber belajar/ media yang berupa perangkat komputer/ IT untuk pembelajaran di kelas Ibu/ Bapak?		
14	Apakah media belajar tersebut milik sekolah?		
15	Apakah media belajar tersebut milik Ibu/ Bapak sendiri?		
16	Apakah media tersebut sering dipakai untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas?		
17	Apakah anak-anak sudah bisa mengoperasikan sendiri media itu?		
18	Apakah Bapak/ Ibu merasa perlu adanya pengembangan multimedia komputer untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini?		
19	Apakah Bapak/ Ibu merasa perlu menerapkan multimedia tersebut untuk pengembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini di kelas?		
20	Apakah Bapak/ Ibu merasa mampu menerapkan multimedia tersebut guna mengembangkan bahasa pada anak usia dini di kelas?		

21. Tema apa yang paling sulit disampaikan pada materi Pengembangan Bahasa?

.....

22. Faktor apa saja yang menyebabkan masalah tersebut?

.....

.....

23. Metode belajar apa saja yang sering diterapkan di kelas untuk mengembangkan bahasa pada anak?

.....

24. Media belajar apa saja yang sering diterapkan di kelas untuk mengembangkan bahasa pada anak?

.....

25. Program komputer apa saja yang sering dipakai untuk pembelajaran di kelas?

.....

berilah tanda √ untuk pilihan yang sesuai dengan ketersediaan alat/ media belajar di sekolah

No.	Sarana Prasarana Pembelajaran di sekolah	Ada	Tidak ada
26	TV/ LCD		
27	VCD/DVD Player		
28	Komputer/ Laptop		
29	Pengeras suara		
30	Daya listrik untuk menghidupkan alat tersebut		

TERIMA KASIH

===== ATAS BANTUAN DAN KERJASAMANYA =====



ANGKET UNTUK ORANG TUA SISWA PAUD

KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA PAUD

A. PETUNJUK PENGISIAN

Bismillah...

1. Mohon Ibu/Bapak isi dengan data/informasi yang sebenarnya.
2. Lingkari salah satu jawaban yang tersedia, berilah tanda $\sqrt{}$ untuk pilihan yang sesuai, serta isilah dengan singkat titik-titik untuk pertanyaan terbuka di bawah ini.

B. IDENTITAS RESPONDEN

Nama Siswa : Usia :

Nama Orang Tua: Usia :

Pekerjaan :

C. ISI ANGKET

berilah tanda $\sqrt{}$ untuk pilihan yang sesuai

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah anak-anak di rumah Ibu/ Bapak sudah mampu mendengar dengan baik?		
2	Apakah anak-anak di rumah Ibu/ Bapak sudah mampu berbicara dengan lancar?		
3	Apakah anak-anak di rumah Ibu/ Bapak sudah mampu bernyanyi sendiri?		
4	Apakah anak-anak di rumah Ibu/ Bapak sudah mampu menyimak dengan baik penjelasan dari orang lain?		
5	Apakah anak-anak di rumah Ibu/ Bapak sudah mampu mengenal Angka?		
6	Apakah anak-anak di rumah Ibu/ Bapak sudah mampu mengenal Huruf?		
7	Apakah anak-anak di rumah Ibu/ Bapak sudah mampu mengenal Warna?		
8	Apakah anak-anak di rumah Ibu/ Bapak sudah mampu mengenal Gambar?		
9	Apakah Ibu/Bapak menemui kendala/ hambatan dalam mendampingi anak belajar bahasa?		
10	Apakah Ibu/Bapak meluangkan waktu khusus bagi anak yang mengalami hambatan perkembangan bahasanya?		
11	Apakah ada sumber belajar/ media yang berupa perangkat komputer/ IT untuk pembelajaran di rumah Ibu/ Bapak?		
12	Apakah anak-anak sudah bisa mengoperasikan sendiri media itu?		



13	Apakah Bapak/ Ibu merasa perlu adanya pengembangan multimedia komputer untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini?		
14	Apakah Bapak/ Ibu merasa perlu menerapkan multimedia tersebut untuk pengembangan kemampuan bahasa pada anak usia dini di rumah?		
15	Apakah Bapak/ Ibu merasa mampu menggunakan multimedia tersebut untuk mendampingi anak guna mengembangkan bahasa pada anak usia dini di rumah?		

berilah tanda √ untuk pilihan yang sesuai dengan ketersediaan alat/ media belajar di rumah

No.	Sarana Prasarana Pembelajaran di rumah	Ada	Tidak ada
16	TV/ LCD		
17	VCD/DVD Player		
18	Komputer/ Laptop		
19	Pengeras suara		
20	Daya listrik untuk menghidupkan alat tersebut		

TERIMA KASIH

===== ATAS BANTUAN DAN KERJASAMANYA =====

PEDOMAN WAWANCARA

Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Karaoke Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Verbal pada PAUD

Tempat wawancara : TK/ PAUD
Subyek wawancara : Guru
Tujuan wawancara : untuk mengetahui kondisi atau proses pembelajaran Pengembangan Bahasa di Sekolah

1. Berapa tahun Bapak/Ibu mengajar di TK/ PAUD ini?
2. Apakah Bapak/ Ibu memberi materi tentang pengembangan bahasa (verbal)?
3. Apakah ada masalah dalam pembelajaran Pengembangan Bahasa pada anak?
4. Tema apa yang paling sulit disampaikan pada materi Pengembangan Bahasa?
5. Faktor apa saja yang menyebabkan masalah tersebut?
6. Metode belajar apa saja yang diterapkan dalam pembelajaran pengembangan bahasa di sekolah ini?
7. Sumber belajar apa saja yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pengembangan bahasa pada anak?
8. Apakah ada sumber belajar/ media yang berupa perangkat komputer/ gadget elektronik/ IT untuk pembelajaran di kelas?
9. Apakah media belajar itu milik sekolah? Milik guru pribadi? Atau anak bawa dari rumah?
10. Apakah anak-anak sudah bisa mengoperasikan sendiri media itu? Berapa persen?
11. Apakah media tersebut sering dipakai untuk materi pembelajaran di kelas?
12. Berapa persentasenya dibanding penggunaan media lainnya (dalam 1 semester)?
13. Metode belajar apa yang diterapkan dalam pembelajaran yang menggunakan perangkat IT tersebut di sekolah?
14. Apa saja kendala yang dihadapi selama menerapkan media dan metode tersebut?
15. Apa saja program aplikasi komputer yang biasa digunakan untuk pembelajaran pengembangan bahasa anak di sekolah ini?
16. Apakah Bapak/ Ibu merasa perlu adanya pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa secara verbal?

Pedoman Wawancara
Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif

Tempat wawancara :
Subyek wawancara : Orang Tua Siswa
Tujuan wawancara : untuk mengetahui kondisi atau proses pembelajaran
Pengembangan Bahasa di Sekolah

1. Berapa usia putra/pi Bapak/ibu? Kelas berapa sekarang?
2. Apakah proses pembelajaran di sekolah putra/pi Bapak/ Ibu telah sesuai harapan?
3. Apakah perkembangan kemampuan anak terlihat semakin menggembirakan?
4. Bagaimana perkembangan kemampuan bahasa (verbal) anak? Apakah ada masalah?
5. Apakah anak sudah mampu mendengar dengan baik?
6. Apakah anak sudah mampu berbicara dengan lancar?
7. Apakah anak sudah mampu menyanyi sendiri?
8. Apakah anak sudah mampu menyimak dengan baik penjelasan dari orang lain?
9. Apakah anak sudah mampu mengenal, Angka? Huruf? Warna? Gambar?
10. Apakah Bapak/ibu ikut membantu belajar bahasa pada anak di rumah?
11. Apakah Bapak/Ibu menyediakan waktu khusus untuk melakukan hal tersebut?
12. Media apa saja yang dimiliki anak di rumah untuk belajar bahasa?
13. Apakah Bapak/ibu juga menggunakan media komputer/ gadget/ perangkat IT untuk belajar bahasa pada anak di rumah?
14. Apakah anak sudah mampu mengoperasikan sendiri media itu?
15. Kendala apa saja yang dijumpai anak dalam belajar bahasa di rumah?
16. Apakah Bapak/ Ibu merasa perlu adanya pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berbahasa secara verbal?

PEDOMAN OBSERVASI
PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN BAHASA PAUD

A. Kemampuan Anak

No.	Kompetensi Pengembangan Bahasa	Baik	Kurang Baik
1	Kemampuan mendengar anak		
2	Kemampuan berbicara anak		
3	Kemampuan menyanyi anak		
4	Kemampuan menyimak anak		
5	Kemampuan mengenal angka		
6	Kemampuan mengenal angka		
7	Kemampuan mengenal huruf		
8	Kemampuan mengenal warna		
9	Kemampuan mengenal gambar		
10	Kemampuan mengoperasikan perangkat IT		

B. Kompetensi Guru PAUD

No.	Kompetensi Guru dalam Pengembangan Bahasa	Baik	Kurang Baik
1	Kemampuan menyiapkan perangkat pembelajaran		
2	Kemampuan menyiapkan kelas untuk belajar		
3	Kemampuan berkomunikasi dengan anak		
4	Kemampuan menguasai materi pengembangan bahasa		
5	Kemampuan penyampaian materi pengemb. bahasa		
6	Kemampuan memilih metode belajar yang tepat		
7	Kemampuan memilih media belajar yang tepat		
8	Kemampuan mengevaluasi pembelajaran		

C. Ketersediaan Sarana Prasarana Pembelajaran di sekolah

No.	Sarana Prasarana Pembelajaran di sekolah	Ada	Tidak ada
1	Kelas		
2	halaman		
3	Media permainan out door		
4	Media cetak		
5	Media tiruan		
6	APE kompatible		
7	Elektronik (TV, Audio)		
8	IT (komputer, laptop, tablet, dsb.)		

PEMETAAN TEMA
TK PEDAGOGIA KELOMPOK B1
SEMESTER I
TAHUN PELAJARAN 2014-2015

No	Tema / Sub Tema	Perkiraan waktu (minggu)
1	DIRI SENDIRI <u>aku</u> <ul style="list-style-type: none"> • Identitas diri <ul style="list-style-type: none"> - Nama lengkap, usia, jenis kelamin, nama ayah, nama ibu, alamat rumah, nama nenek, nama kakek. • Anggota tubuh <ul style="list-style-type: none"> - Tangan, kaki, kepala, badan - Ciri-ciri tubuh (warna kulit, bentuk, badan, macam rambut) 	1 minggu (Minggu I)
2	DIRI SENDIRI <u>Panca indera</u> <ul style="list-style-type: none"> • Alat panca indera (mata, dll) • Fungsi alat indera • Macam-macam peraba (kasar halus, dll) • Macam-macam perasa (pahit, manis, asam, asin, dll) • Macam-macam pembau (wangi, busuk) • Macam-macam suara (keras, lembut, nyaring, dll) • Macam-macam penglihatan (jayh, dekat, dll) 	1 minggu (Minggu II)
3	DIRI SENDIRI <u>Agamaku</u> <ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam agama • Macam-macam tempat ibadah • Peralatan ibadah • Hari besar agama 	1 minggu (Minggu III)
4	HUT RI <ul style="list-style-type: none"> • Cerita kemerdekaan • Lagu kebangsaan • Kegiatan dan aktifitas HUT RI 	1 minggu (Minggu IV)
5	LINGKUNGANKU <u>Keluargaku</u> <ul style="list-style-type: none"> • Anggota keluarga (ayah, ibu, anak) • Fungsi / tugas anggota keluarga • Tata tertib di dalam keluarga • Kebiasaan di dalam keluarga • Binatang peliharaan keluarga 	1 minggu (Minggu V)

6	LINGKUNGANKU <u>Rumahku</u> <ul style="list-style-type: none"> • Guna rumah • Macam rumah (bahan pembuatan) • Jenis rumah (rumah tinggal, tempat ibadah, rumah adat, tempat berobat) • Bagian-bagian rumah • Alat dan perkakas • Lingkungan rumah (tetangga) 	1 minggu (Minggu VI)
7	LINGKUNGANKU <u>Sekolah</u> <ul style="list-style-type: none"> • Kegunaan sekolah • Gedung dan halaman sekolah • Orang-orang yang ada disekolah • Peralatan sekolah (tas, pensil, buku, dll) • Perabotan sekolah • Tata tertib sekolah 	1 minggu (Minggu VII)
8	KEBUTUHANKU <u>Makanan dan minuman</u> <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat makanan dan minuman • Asal makanan dan minuman • Adab makan dan minum • Makanan sehat • Peralatan dan penyajian makanan dan minuman 	1 minggu (Minggu VIII)
9	KEBUTUHANKU <u>Pakaian</u> <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat pakaian • Cara memakai pakaian yang benar • Jenis-jenis pakaian • Penggunaan pakaian sesuai situasi • Pakaian daerah 	1 minggu (Minggu IX)
10	KEBUTUHANKU <u>Kebersihan, kesehatan, dan keamanan</u> <u>Kebersihan</u> <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat kebersihan • Cara memelihara kebersihan diri sendiri • Cara memelihara kebersihan lingkungan • Peralatan kebersihan • Akibat hidup tak bersih <u>Kesehatan</u> <ul style="list-style-type: none"> • Manfaat kesehatan • Cara memelihara kesehatan diri sendiri • Cara memelihara kesehatan lingkungan • P3k • Akibat hidup tidak sehat 	1 minggu (Minggu X)

	<u>Keamanan</u> <ul style="list-style-type: none"> • Cara menjaga keamanan diri sendiri • Cara menjaga keamanan lingkungan 	
11	<u>BINATANG</u> <u>Binatang ternak</u> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis, ciri binatang ternak • Makanan • Tempat hidup • Perkembangbiakan • Manfaat binatang ternak • Bahaya binatang ternak (angsa-nyosor, lebah-menysengat, kalkun-mengejar) 	1 minggu (Minggu XI)
12	<u>BINATANG</u> <u>Binatang liar</u> <ul style="list-style-type: none"> • Jenis, ciri binatang liar • Makanan • Tempat hidup • Perkembangbiakan • Bahaya binatang liar 	1 minggu (Minggu XII)
13	<u>BINATANG</u> <u>Binatang sesuai tempat hidupnya</u> <ul style="list-style-type: none"> • Binatang air • Binatang udara • Binatang dalam tanah • Binatang darat • Binatang 2 alam (katak, buaya, ular) * makanan *perkembangbiakan 	1 minggu (Minggu XIII)
14	<u>PAHLAWAN</u> <ul style="list-style-type: none"> • Nama pahlawan (diponegoro, sudirman, pattimura, sukarno) • Kelahiran dan kematian • Memperjuangkan apa • Ciri-ciri pahlawan • Alat yang digunakan untuk berjuang 	1 minggu (Minggu XIV)
15	<u>TANAMAN</u> <ul style="list-style-type: none"> • Macam-macam tanaman <ul style="list-style-type: none"> -Berupa pohon -Berupa perdu/ semak -Berupa rumput -Berupa hias • Fungsi tanaman 	1 minggu (Minggu XV)

16	TANAMAN <ul style="list-style-type: none"> • Cara menanam tanaman <ul style="list-style-type: none"> - dengan biji - dengan batang - dengan daun - dengan tunas • Cara memelihara tanaman <ul style="list-style-type: none"> - Disiram - Diberi pupuk - Dibersihkan dari tanaman liar 	1 minggu (Minggu XVI)
17	TANAMAN <ul style="list-style-type: none"> • Bagian tanaman dan fungsinya <ul style="list-style-type: none"> - Akar - Batang - Ranting - Bunga - Daun - Buah 	1 minggu (Minggu XVII)

Mengetahui,
Kepala Sekolah

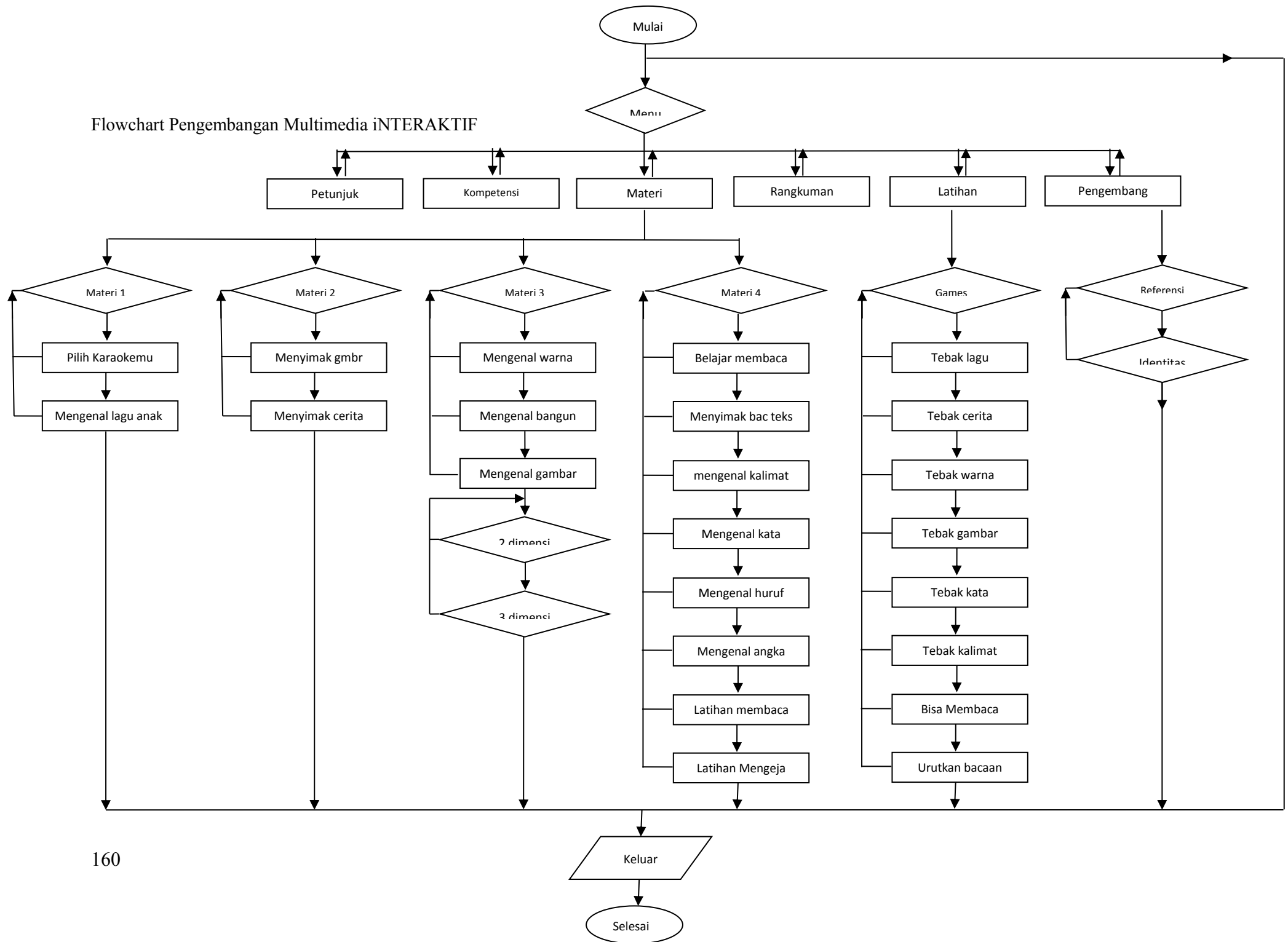
Nuwu Ningsih, S. Pd.

Yogyakarta, 11 Mei 2015

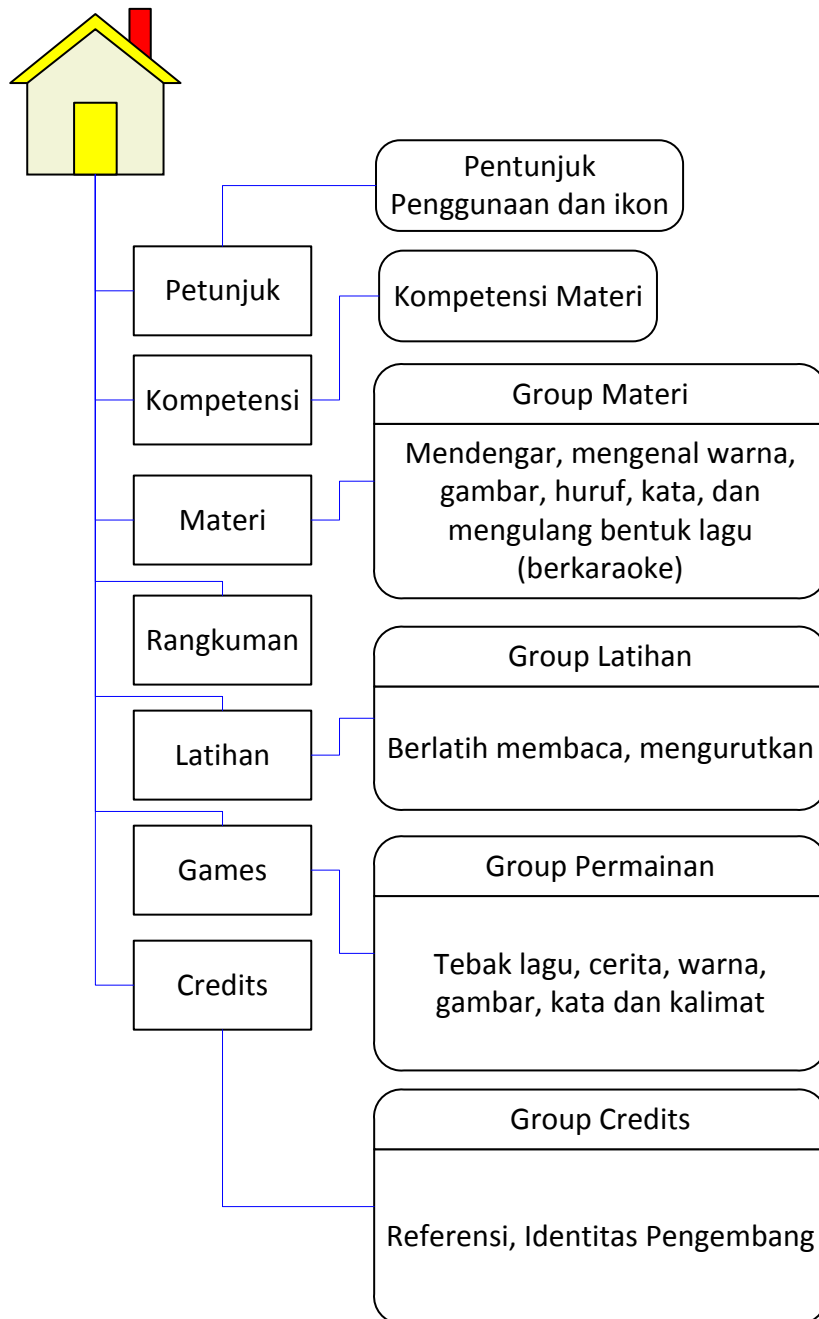
Guru TK Kelompok B1

Siwi Widiastuti, S. Pd.

Flowchart Pengembangan Multimedia iINTERAKTIF

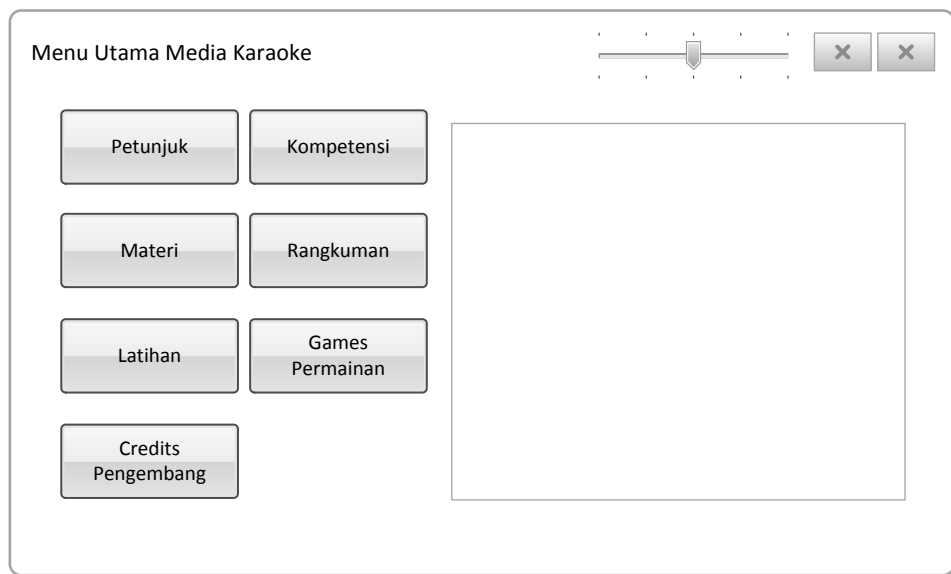
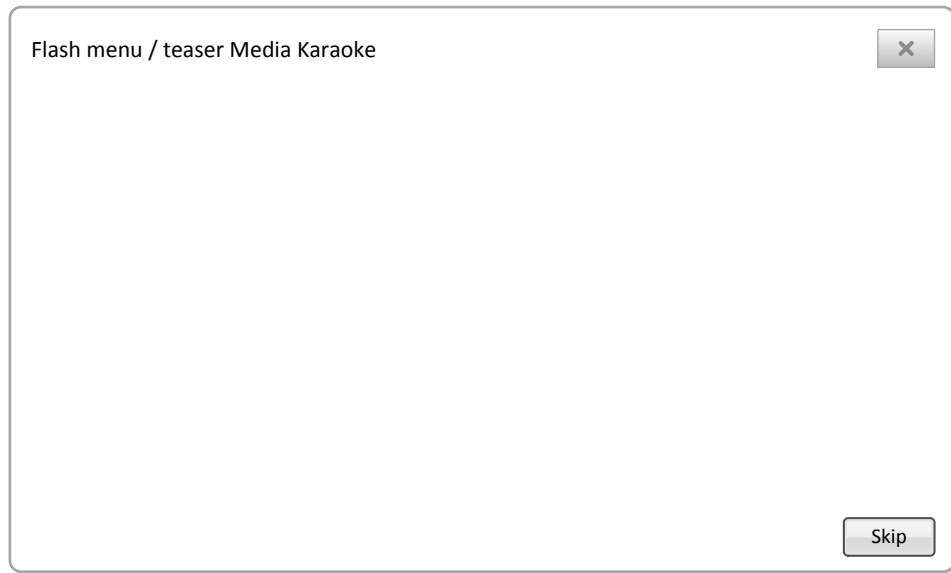


Peta Perangkat Lunak Multimedia

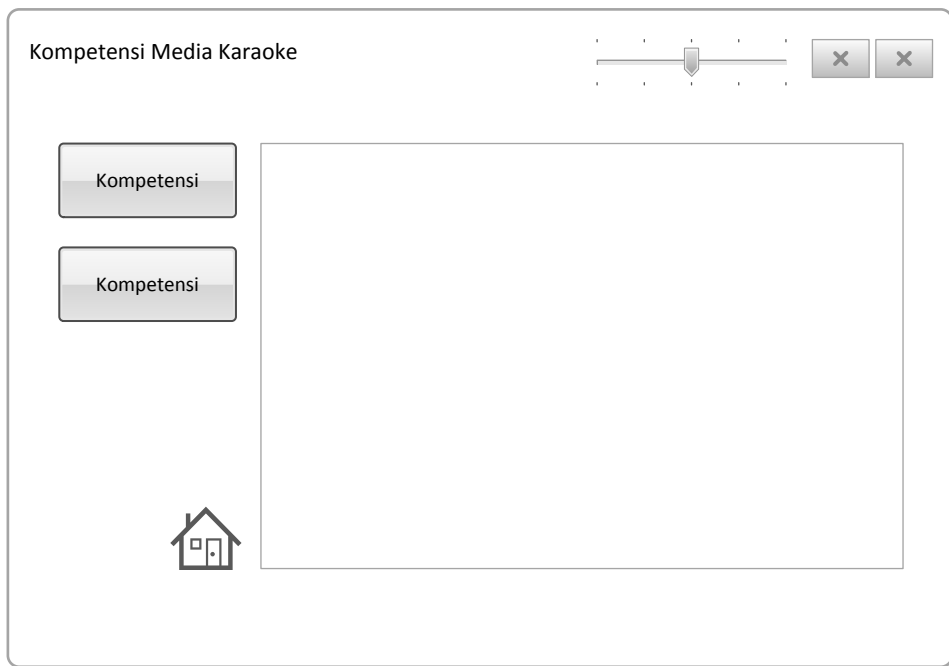
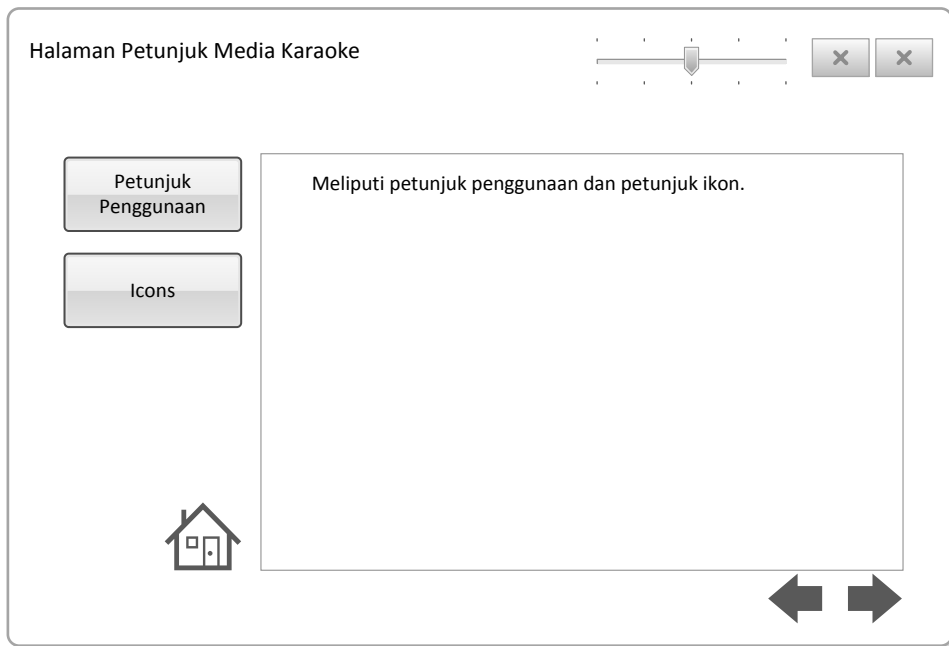


User Interface Multimedia Karaoke

Menu



Sub Menu




Materi Media Karaoke

Materi 1

Materi 2

Materi 3


Materi 4



Rangkuman Materi Media Karaoke

Rangkuman 1


Rangkuman 2

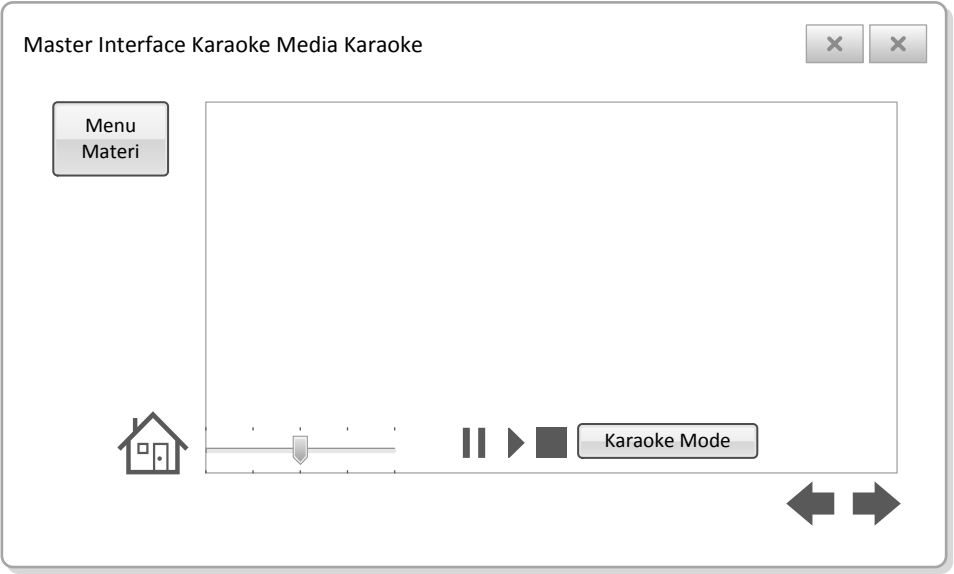
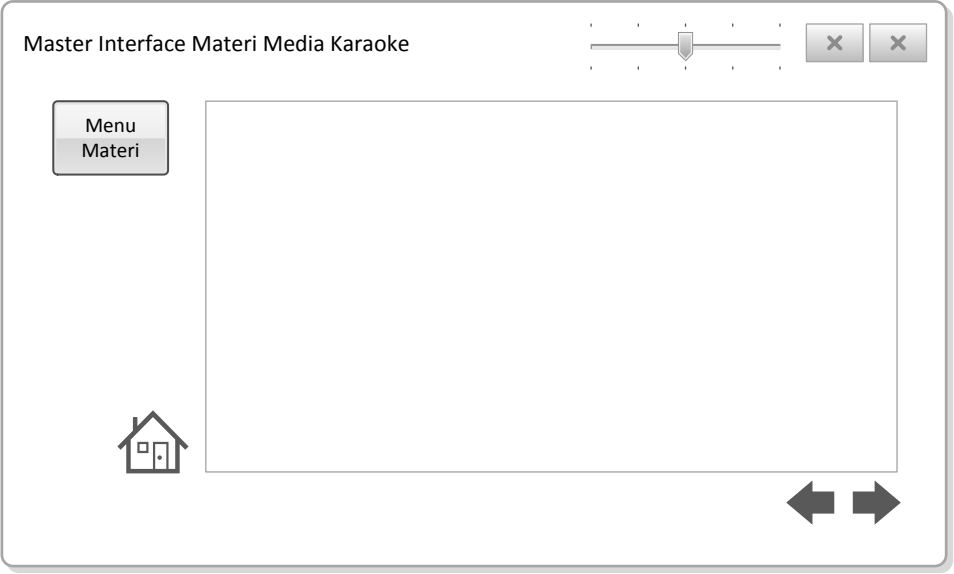
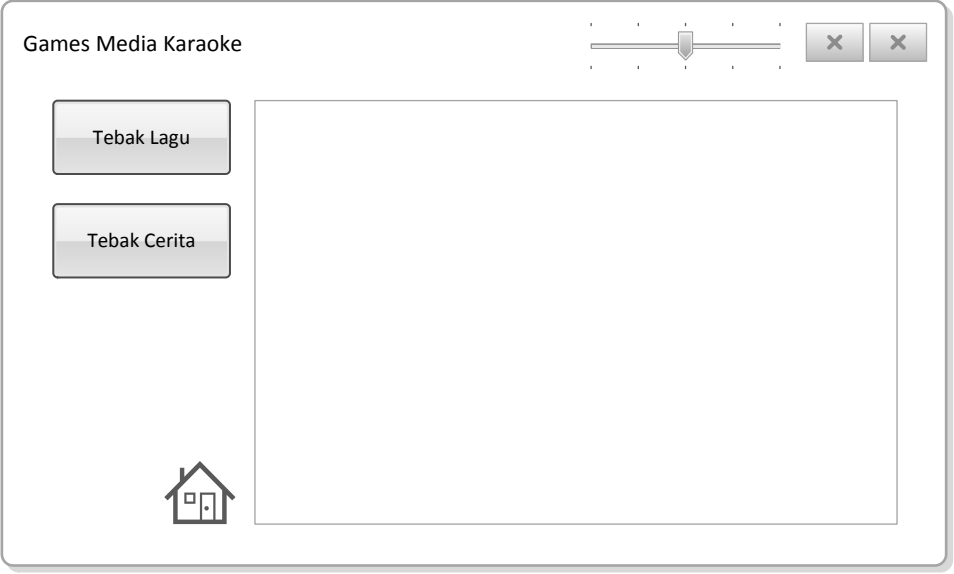


LatihanMedia Karaoke

Latihan Membaca

Latihan Mengurutkan Bacaan





**SURAT KETERANGAN
VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya sendiri:

Nama : Dr. Amir Syamsudin, M.Ag.
NIP. : 197001011999031001
Pekerjaan/ Jabatan : Dosen/ Sekretaris Prodi PG PAUD FIP UNY
Keahlian : Evaluasi Pendidikan
Institusi : Prodi PG PAUD FIP UNY

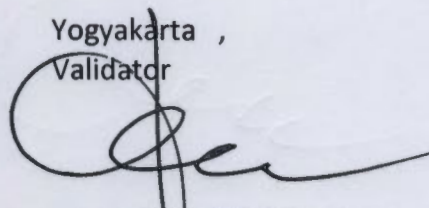
Dengan ini menerangkan bahwa instrumen Penelitian dengan judul
"Pengembangan Multimedia Karaoke Interaktif untuk meningkatkan Kemampuan
Komunikasi Verbal pada PAUD" dengan skim Hibah bersaing tahun ke-1, 2015 atas nama;

Ketua Peneliti : Estu Miyarso, M.Pd.
NIP. : 197702032005011002
Institusi : Prodi Tknologi Pendidikan FIP UNY

Saya nyatakan layak untuk dijadikan instrumen penelitian tersebut.
Demikian surat ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta ,
Validator

2015



Dr. Amir Syamsudin, M.Ag
NIP. 197001011999031001

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF
UNTUK KOMPONEN PEMBELAJARAN**

No	Aspek	Indikator/ Unsur Penilaian	No. Butir	Σ
1	Kompetensi	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	1	3
		Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	2	
		Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	3	
2	Pendahuluan	Kejelasan judul program	4	3
		Kejelasan sasaran pengguna	5	
		Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)	6	
3	Proses pembelajaran	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	7	5
		Variasi penyampaian jenis informasi/ data	8	
		Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual	9	
		Ketepatan dalam penjelasan materi praktis	10	
		Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna	11	
4	Evaluasi/ Penutup	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan/games	12	4
		Kejelasan rumusan soal latihan/ games	13	
		Tingkat kesulitan soal latihan/ games	14	
		Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	15	
Jumlah				15

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF
UNTUK KOMPONEN ISI**

No	Aspek	Indikator/ Unsur Penilaian	No. Butir	Σ
1.	Kualitas materi	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	1	7
		Kejelasan isi materi	2	
		Struktur organisasi/ urutan isi materi	3	
		Faktualisasi isi materi	4	
		Aktualisasi isi materi	5	
		Kejelasan contoh yang disertakan	6	
		Kecukupan contoh yang disertakan	7	
2.	Kualitas bahasa	Kejelasan bahasa yang digunakan	8	2
		Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	9	
3.	Kualitas ilustrasi	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar (<i>still picture</i>)	10	3
		Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	11	
		Kejelasan informasi pada ilustrasi video	12	
4.	Kualitas soal latihan/ tes	Kesesuaian soal latihan/tes dengan kompetensi dasar	13	3
		Keseimbangan proporsi soal latihan dengan materi	14	
		Runtutan games yang disajikan	15	
Jumlah				15

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF
UNTUK KOMPONEN TAMPILAN**

No	Aspek	Indikator/ Unsur Penilaian	No. Butir	Σ
1	Kualitas Grafis	Proporsional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	1	5
		Kesesuaian pilihan background	2	
		Kesesuaian proporsi warna	3	
		Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	
		Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	5	
2	Kualitas suara	Kejelasan musik/ suara	6	2
		Kesesuaian pilihan musik/ suara	7	
3	Kualitas animasi	Kemenarikan sajian animasi	8	2
		Kesesuaian animasi dengan materi	9	
4	Kualitas video	Kemenarikan sajian video	10	2
		Kesesuaian video dengan materi	11	
5	Kualitas navigasi	Kemenarikan bentuk button/ navigator	12	2
		Konsistensi tampilan button	13	
6	Kualitas kemasan	Kemenarikan desain cover	14	2
		Kelengkapan informasi pada kemasan luar	15	
Jumlah				15

**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF
UNTUK KOMPONEN PEMROGRAMAN**

No	Aspek	Indikator/ Unsur Penilaian	No. Butir	Σ
1	Efesiensi program	Kemudahan pemakaian program	1	5
		Kemudahan memilih menu program	2	
		Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	3	
		Kemudahan berinteraksi dengan program	4	
		Kemudahan keluar dari program	5	
2	Fungsi navigasi	Kemudahan memahami struktur navigasi	6	3
		Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)	7	
		Ketepatan reaksi button (tombol navigator)	8	
3	Fungsi pengaturan	Kemudahan pengaturan pencarian halaman	9	3
		Kemudahan pengaturan menjalankan video	10	
		Kemudahan pengaturan menjalankan animasi	11	
4	Sistem operasi	Kompatibilitas sistem operasi	12	2
		Kecepatan akses sistem operasi	13	
5	Kualitas fisik	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi	14	2
		Kekuatan/keawetan kepingan program	15	
Jumlah				15



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta. 55281. Telp. (0274) 550839, 550840, 555682
Fax. (0274) 550839, 518617. Laman: lppm.uny.ac.id E-mail: lppm@uny.ac.id; lppm.uny@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENERIMAAN NASKAH
Nomor: 965a/UN34.21/TU/2015

Redaksi Journal of Education (JOE) Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) UNY telah menerima naskah/artikel dari:

Nama Penulis : Estu Miyarso, Rina Wulandari, dan Ariawan Agung Nugroho

Alamat : FIP UNY

Dengan judul :

**The Need Analysis of Development Interactive Karaoke Multimedia
for Children to Improve Verbal Communication Ability
in The Pre Elementary School**

pada 25 Oktober 2015 berupa softcopy yang dikirim langsung ke sekretariat LPPMUNY. Selanjutnya akan diproses dalam Journal of Education

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Yogyakarta, 30 Oktober 2015

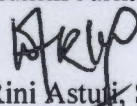


Mengetahui,
Kasubag Umum

Pen. Pujiati, S.Si

NIP. 19760915 199702 2 001

Admin Jurnal


Rini Astuti, S.IP

THE NEED ANALYSIS OF INTERACTIVE KARAOKE MULTIMEDIA TO IMPROVE EARLY CHILDHOOD'S VERBAL COMMUNICATION ABILITY

Abstract

By: Estu Miyarso, Ariyawan Agung Nugroho, Rina Wulandari

This study aims to 1) to determine a relationship between the family culture and the children interactive karaoke multimedia product development needs 2) to determine the needs level of the multimedia interactive karaoke for early childhood to improve their language skills.

This study used the development needs survey method, based on the social respondent class. The subject and location is early childhood teachers and parents in Bantul, Kulon Progo, and Yogyakarta. Purposive sampling technique were used in this study, and the questionnaire, observation sheet and interview sheet was used for the instrument. Analysis of the data used is descriptive quantitative and qualitative. This study is the first year of a three-year plan on competitive grant program of Higher Education in 2015.

The results showed that 88% of early childhood teachers and 79% of early childhood parents agreed to the need of the development of multimedia computers to improve early childhood's language skills. Children's language abilities are influenced by their habits in listening, speaking, singing, and also drawing. The facilities and infrastructure availability also affect the children's language abilities. Family culture is not only a structure, but also an interaction and communication pattern between a family component, especially the children-parents relationship. The most influencing factor that affect a family culture is the family socio-economic factors. A good-enough economic families are likely to have a good literate culture which will affect the children's language ability, because it is supported by a good access to the facilities, and vice versa.

Keyword : Family culture, multimedia development needs, interactive karaoke, language skills, early childhood

A. INTRODUCTION

Children is a beacon of hope parents once the next generation. Children have a variety of potential that must be developed in accordance with their talents, interests, and level of development.

One of the potential child who is needs to be developed is the ability to communicate through verbal language. The child's ability to communicate verbally with both also part of linguistic intelligence. This capability is especially important for children early age as a basic ability to develop the potential and capabilities of the other.

Once the importance of mastery of language ability in children so many early childhood providers who have put it as part of the school curriculum at this time.

However, the facts in the community shows many schools and even parents who directly or indirectly "impose" language lessons either read or write to the child regardless of the level of kemampuan and development. This resulted in a separate mental burden for young children who still rely on the ability to think concretely rather than the ability to think abstractly. Graphic symbols such as text, letters, numbers, or punctuation is an abstraction of verbal language that is foreign to the world of early childhood.

For it is necessary to develop a strategy that is capable of bridging learning to read the level of concrete thinking to abstract thinking level early childhood. This strategy must necessarily remain optimize the role of the golden age in accepting any form of stimulation to the brain. Learning strategies developed should also be able to motivate young children to want to learn to be able to master the subject matter read without removing his world is playing and having fun.

Karaoke is one of the media to sing at the same time have fun. With the function and character, karaoke can be used as an early childhood learning media in accordance with their capabilities and level of development of the child. Not just to learn to sing, karaoke media can also be developed as a learning resource materials on verbal communication, including reading for young children beginning with how to use and modify the text that appears on a monitor clip. Facts and orientation is what underlies this development research.

The main purpose of this study is :

1. Producing interactive multimedia karaoke eligible children to improve verbal communication skills for early childhood education.
2. Knowing the effectiveness of multimedia interactive karaoke child in improving verbal communication skills for early childhood education

The purpose is specifically to target the first year of the study, namely;

- a. Providing data on the needs of school children and the importance of the development of multimedia interactive karaoke child to improve verbal communication skills in early childhood (ECCE) or data analysis and data needs analysis study results karaoke interactive multimedia product development of other children.
- b. The resulting product design multimedia interactive karaoke children for early childhood education

- c. The resulting design learning model with multimedia interactive karaoke children to ECD.
- d. Generating validity of the assessment instruments / airworthiness of the product.
- e. The resulting product design multimedia interactive karaoke child to improve verbal improved communications capabilities in early childhood that has been validated

B. STUDY ON MULTIMEDIA

1. Multimedia definitions

Multimedia initially interpreted as a medium that utilizes more than one medium covers voice, music, photos, slides, film and video. Suyanto year (2005: 20) cites the definition of several experts, among others: 1) multimedia is a combination of computer and video (Rosch, 1996); (2) multimedia in general is a combination of three elements, namely sound, image and text (Mc Cormick, 1996); (3) multimedia is a tool that can create dimamis and interactive presentation that combines text, graphics, animation, audio and video images, (Robin and Linda, 2001); (4) multimedia is a combination of at least two media input or output of the data, this media can be audio (sound of music), animations, video, text, graphics, and images (Turban et al, 2002); (5) Multimedia is the use of computers to create and use text, graphics, audio, moving images (videos and animations) by combining links and tools that allow users to navigate, interact, and communicate (Hofstetter, 2001).

According to Rob Philip was quoted as saying by Estu Miyarso (2009: 24) states:

“The term ‘multimedia’ is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The ‘multimedia’ component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation and video; some or all of wich are organized into some coherence program. The ‘interactive’ component refers to the proses of empowering the user to control the environment usualy by a computer.”

According to Rob Phillips, it can be stated that:

- a. Multimedia is a media program that contains a blend of two or more components of information such as text, images, sound, animation and video.
- b. The presentation can be through a computer device or not
- c. The operating system can be interactive (non-linear) and is not interactive (linear).

2. Multimedia components

According to Hofstetter cited by Suyanto (2005: 52-238) stated there are four important components of multimedia: (1) there must be a computer that coordinates what is seen and heard, that interacts with us; (2) there must be a link that connects us with information; (3) there must be a navigation tool that guides us, surf the information networks; (4) multimedia provides a place for us to collect, process, and communicate information and ideas of our own.

Computer-based multimedia devices can be divided into hardware and software. Multimedia hardware system consists of four main elements and one additional element. consists of four main elements: (1) Input Unit; (2) Central Processing Unit (CPU); (3) storage / memory; (4) output unit, and the additional element is the Communications Link.

Input unit is the part that receives and entering data and instructions. Central Processing Unit (CPU) is the part that implementing and governing instructions, including counting and comparing. Storage / Memory is the part that serves users to release the results of the process. Communication link is part of communicating with the outside world.

Multimedia software are components in the data processing system, such as programs to control the operation of a multimedia computer system. (Suyanto, M, 2005: 103). Multimedia software functions include identifying and preparing multimedia program multimedia program applications that work procedures of entire multimedia computer equipment so controlled.

3. The nature and the type of Multimedia

Implicit in terms of multimedia stated Rob Philip (Estu Miyarso, 2009: 26) argues that the nature of computer-based multimedia consists of interactive multimedia and interactive. Interactive means that the user can control the operation of the program in accordance with needs (non-linear) and interactive multimedia means no users can not control operations until Program is a program that has finished playing (linear). Irfa Media (2007) in its promotional website suggests that there are two types of multimedia products that can be designed and presented with the computer system is an interactive system and a looping system or for a presentation.

Furthermore, interactive multimedia can be classified into interactive multimedia offline (without connected) to the Internet. And multimedia interactive online that operation must be connected to the Internet. Based on the level of

interactivity, multimedia is also divided into interactive multimedia and interactive multimedia operator level level or better known as the creator of the software application. Multimedia interactions that occur at the operator level, the user can simply select or specify menus or commands available. While the interactions that occur at the level of multimedia creators, users as well use it to create the appropriate program materials.

Based on the model of learning content, interactive multimedia forms can be divided into; (a) *models of drill and practice*; (b) *tutoria*; (c) *simulation*; (d) *education games (edutainment)*; and (e) *problem solving* (Sunaryo: 2007, 6-7). The type of multimedia that is developed in this study is an interactive multimedia for operator-level learning model in the form of tutorials via CD room basis of line.

B. STUDY ABOUT KARAOKE

1. Karaoke definitions

Karaoke is derived from the Japanese word *kara ie*, voids, OK + empty (*sutora*), (from the orchestra) English. The term karaoke can be interpreted as an entertainment system that provide musical accompaniment recorded popular songs in which a player can sing it directly, usually by following the text on the screen or video. Karaoke can also be interpreted as the performance of music (<http://www.dbkaraoke.com>, 2010)

The karaoke broader sense is the process of singing a song that had been prepared, where one can replace the original lead singer or singers. Karaoke song lyrics reproduced as original songs, but without the sound of the vocalist. Lyrics for singers usually presented through the screen (video), and the words that will be sung underlined (marked) so that one can follow without having to memorize the song lyrics.

2. History of The Karaoke

Karaoke became known in a small bar in Japan. Initially, Production House (PH) recorded music (instrument) to the cassette when the singer was not in place. Karaoke able to make people who wish to be a star when singing really becomes like a star or artist.

Karaoke songs rarely produced directly by a maker of songs (artist) original. Karaoke karaoke usually created by independent producers. Most manufacturers use professional musicians and singers to produce a semblance of the original song the song. Karaoke allows contains some vocals. If the original song contains any

background vocals (ie chorus, harmony, back-up singers, etc.), then the karaoke version will usually contain like that too.

Currently, there are 6 types of formats of karaoke products commonly available on the market. Each format has the characteristics of both the capabilities and limitations of their own. All these formats currently exists in the form of media compact disc (CD).

C. RESEARCH METHOD

This study used survey method needs karaoke interactive multimedia product development based on social class respondents. Subject and location of this study were teachers and parents of early childhood that involved 113 people from the Forum Guru kindergarten (FGTK) representatives 5 DIY, namely Sleman 20, Kulon Progo 23, Bantul 25, City 21, and Mt. Kidul 24 people and 97 parents. The sampling technique used was purposive sampling. Instruments used in data collection questionnaire. Observation sheet and questionnaire. Analysis of the data used is descriptive quantitative and qualitative. This study is the first year of a three-year plan on competitive grant program of Higher Education in 2005.

D. RESULT AND DISCUSSION

Based on FGD activities together teachers FGTK held in 5 regions DIY, obtained the data that the majority of fathers and mothers early childhood teachers welcomed plans karaoke interactive multimedia product development conducted by researchers and hoped that this study be realized and implemented as an alternative medium of learning in early childhood, especially kindergarten B. this expectation according to data compiled through questionnaires, as the following table:

Table 3
The need for the development of multimedia for language skills in children

No.	Discription	Teacher Parents			
		(%)			
1	Need development of multimedia computers to improve their language skills in early childhood	88	12	79	21
2	The need to implement a multimedia classroom / home	86	14	53	47
3	Parents feel to be able to implement the multimedia	78	22	40	60

From the above table, it is known that teachers and parents who were respondents of the questionnaires this study the majority (88% and 79%) expressed

the need for the development of computer-based multimedia to enhance the ability of language or verbal communication on the AUD. From the table, there were also 86% of teachers and 54% of parents agree that the need to implement multimedia as a medium of learning in the classroom and at home. However, the data also shows the lack of commitment of the parents (only 40%) are willing to apply it at home, compared to 78% of teachers (still high) multimedia merapkan its commitment to this in school when it has been developed.

Several factors are the cause or reason why teachers and parents agree or sees the need for the development of this interactive karaoke multimedia products namely; in general teachers and tuatelah know the potential and development of verbal communication skills to children, teachers and parents are always trying to provide the material on the development of verbal communication, especially of language in children, its facilities and infrastructure development of verbal communication or language in children both at school and at home.

Knowledge of teachers and parents on the potential and development of the child's ability to communicate is shown with basic skills assessment tentangi auditory, visual and non-verbal children. This is as shown in the following table:

Table 4
Basic auditory abilities of children in the language according to the teachers and parents

No.	Description	Teachers		Parents	
		(%)			
1	children have been able to hear well	74	26	69	31
2	children are already capable of listening to the explanation of others	70	30	51	49
3	children are already able to speak fluently	78	22	71	29
4	kids are able to sing	87	13	68	32

Based on the table, it appears that according to the teachers, the children they foster in schools already have basic skills in speaking auditif both passive and active. Auditif basic ability to speak in this passive form of the ability to hear well 74%, the ability of listening to the explanation of others 70%. Similarly, assessment of parents towards their children in terms of basic capabilities passively auditif this. Albeit from a lower percentage of judging a teacher, remains that the basic ability passively children by their parents is quite high as 69% have been able to hear well but only 51% of children are already capable of listening to the explanation of others.

The basic skills of communication auditif active child can be seen from a child's ability to speak fluently already as high as 78% by the teacher and 71% according to their parents. In terms of singing ability, according to 87% of children assessed teachers have been able to do it, but only 68% sajayang able to perform according to their parents.

For a basic ability to communicate visually by teachers and parents can be seen in the following table:

Table 4
Visual basic skills of children in the language according to the teachers and parents

No.	Discription	Teachers		Parents	
		(%)			
1	children are already able to recognize letters	72	28	54	46
2	children are already able to recognize Numbers	70	30	50	50

Based on the table above, the majority of children or 72% according to the teachers have been able to recognize letters and 70% are familiar figures in school. As for the parents basic skills of visual communication is a lower percentage, namely 54% only child is considered to be familiar with the letters, while in terms of the ability to know the percentage is even lower figure of 50% alone.

The visual basic ability to communicate non-verbal child looks almost the same percentage between appraisal of teachers and parents. This is as the data in the table below:

Table 5
Visual basic non-verbal abilities in children

No.	Discription	Teachers		Parents	
		(%)			
1	children are already able to recognize color	89	11	81	19
2	children are already capable of processing Image	80	20	87	23

From the above table, it is known that non-verbal visual basic skills that children have mostly been high. This can be seen from the percentage of children's ability to recognize assessment of color that is 89% by the teacher and 81% by the parents. The assessment in the child's ability to recognize an image that is 80% according to the parents and 87% or 7% higher than teacher ratings.

The second factor as the cause or reason for the teachers and parents saw the need for the development of interactive multimedia products karaoke this is that during this time the teachers and parents also made an attempt on the verbal communication skills of children. Detailed information related to these efforts can be seen in the following table:

Table 6
The efforts of teachers and parents to the children's ability to speak

No.	Discription	Teachers				Parenst	
		(%)					
1	Parents gave materials about the development of language	95	5	56	44		
2	Parents applying a variety of learning methods	93	7	39	61		
3	Parents obstacles in the development of children's language	70	30	69	31		
4	Parents spend a special time for children berkendala	56	44	37	63		

From the table, it is known that the majority of teachers and 95% said it had given the material on language development in their students. Similarly, in the case of applying a variety of learning methods, 93% of teachers said it has to do it. It is a different situation compared with the efforts of parents in the home. Only 56% are claimed to have provide materials on language development in children, even in the application of learning methods that berviariasi only 39% who had been doing at home.

The same is seen on the obstacles encountered by teachers and parents in the development of children's language. The percentage of teachers 70% and 69% of parents stated that almost the same obstacles in the effort to develop the ability to communicate verbally in children. However, the table also shows the different reactions among the majority of teachers and parents in response to these constraints. 56% of teachers are still willing to spend some special time for children with problems in language development while only 37% of parents who want to spend some special time or a majority of 63% of parents are reluctant to spend a special time for children's language development.

The third factor as the cause or reason for the teachers and the parents disagree with the plan karaoke interactive multimedia product development is that some IT devices owned by schools, teachers, and parents and optimization of its use. This is as the data in the table below:

Table 7

Availability and Optimizing IT devices at school and at home

No.	Discription	Teachers		Parents	
		(%)			
1	The ability of media computer / IT for learning in the classroom / home	78	22	41	59
2	The learning media belonging to school	41	59	92	8
3	The media learned by Parents	59	41	41	59
4	The media is often used to deliver the material	66	34	22	78
5	children are able to operate their own media	36	64	28	72

From the table, it is known that 78% of teachers say that the media in an existing school computer or other IT devices for learning in the classroom. Although the ownership status of the IT devices are owned by 59% expressed a personal teacher or just 41% who belong to the school, but 66% of teachers think that the media or IT devices are often used to convey the material development of the language in the classroom.

It is inversely proportional to the opinion of parents, 92% of parents consider that their children in school have had IT devices. While 59% of parents feel they have no computers or IT devices in the home so that the 22% who stated that these devices are often used to convey the material development of the language at home.

Other data from the table also shows that children under 64% of teachers and 72% of parents have not been able to operate its own media or the IT device. However, based on discussions that took place in the FGD, the majority of teachers stated that children are actually very excited when learning to use IT tools sehingabila no chance broader hopes will greatly help the children's learning, especially in the development of language or verbal communication.

The factors or other reasons as the cause of teachers and parents to support the need for the development of multimedia products, namely interactive karaoke availability of supporting infrastructure of learning both in school and at home. Facilities and infrastructure in question here is related to the ability of children to sing either LCD / TV, VCD / DVD player, speakers, and my electricity, as the data in the following table:

Table 8

Availability of Infrastructure Supporting Learning at school and home

No.	Description	School		Home	
		(%)			
1	LCD/TV	80	20	97	3
2	VCD/DVD Player	81	19	63	37
4	Speakers	83	17	27	73
5	Electricity powered house	95	5	90	10

From the table, it is known that both at school and at home have been available supporting infrastructure of a child learning to sing are LCD / TV, VCD / DVD player, speakers, and my electricity. Although the speaker is only held by 27% of respondents from parents, but it does indicate that children are already quite familiar with the activity or experience of singing as a medium and language development methods. And it seems the data is consistent with previous data in the table point 4 on the child's ability in singing.

E. CLOSING

Based on the results of research and discussion in mind that the level of product development needs of multimedia interactive karaoke to improve verbal communication skills in early childhood by early childhood teachers and parents, including relatively high. It is based on the percentage of teacher assessment obtained by questionnaires, interviews, and focus group discussions. This is a consideration for the implementation of the next development stage of the research procedures that karaoke interactive multimedia products can be produced and measured in terms of feasibility or effectiveness.

BIBLIOGRAPHY

- Arief S Sadiman, R. Raharjo, dan Anung Haryono. (2002). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Diknas dan PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Borg, Walter. R. & Gall, M., D. (1989). *Educational research: an introduction (4th ed.)*. New York & London: Logman.

Estu Miyarso. (2001). *Efektivitas Media Video Karaoke Anak untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 di SD Samirono Depok Sleman Yogyakarta*. Skripsi.: Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNY

_____. (2009). *Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Sinematografi*. Tesis.: Yogyakarta: Program Studi Teknologi Pembelajaran Pasca Sarjana UNY

http://www.dbkaraoke.com/help/karaoke_info.php. (2010). diakses tanggal 21 Maret 2010

<http://www.kemdiknas.go.id> (2010). diakses pada tanggal 30 Maret 2010

IRFA Media. (2007). Halaman Muka <http://IRFA MEDIA.com> diakses 21 Juli 2007

Sukardjo. (2008). *Hand Out Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Jurusan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta

Sunaryo Soenarto (2010). *Pengembangan Model Pendidikan Keterampilan berbasis Multimedia Interaktif Sinematografi untuk Meningkatkan Kreativitas dan Produktivitas Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler*. Yogyakarta: Lemlit UNY

Walker. D. F. & Hess, R.D., (1984). *Instructional software: Principles and perspectives for design and use*. San Francisco: Wadworth Publishing Company.

Volume 3, Number 01, November 2010

ISSN 2085-1839

JOURNAL OF EDUCATION

RESEARCH
IN THE THEORY AND PRACTICE OF EDUCATION

ARTICLES IN THIS EDITION:

- Multicultural education as a reform initiative: alignment of critical success domains (Suseela Malakolunthu)
- Decision support system for managing and determining international class program: Ga and AHP approach (Handaru Jati)
- The effectiveness of applying total quality management in Public Senior High School Kasihan 1 Bantul, Yogyakarta Indonesia (Sulaeman Aden Jamaa)
- The application of the principles of effective schooling in SMP PIRI Ngaglik, Sleman, Yogyakarta Special Province (Ing Chhaypor)
- The Importance of leadership training for women leaders and the leadership IQ profiles of women leaders in Yogyakarta Special Province (Aliyah Rasyid Baswedan)
- The effectiveness of socialization models of social life skill modules for kindergarten teachers (Yulia Ayriza)
- The effectiveness of electronic library service management at central library in Yogyakarta State University (Salisa Roysri)

Kultur Keluarga dan Kemampuan Berbahasa Anak

(Studi Awal Pengembangan Multimedia Karaoke Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal Anak)

Makalah Penyerta

Oleh: Estu Miyarso, M.Pd.

Prodi Teknologi Pendidikan FIP UNY

estu@uny.ac.id - estutp_uny@yahoo.com

A. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia membutuhkan alat komunikasi yang menghubungkan antara individu yang satu dengan individu yang lainnya. Kegunaan dari alat komunikasi adalah untuk menghubungkan informasi yang satu dengan informasi yang lain, dimaksudkan untuk mempermudah manusia dalam menjalani aktivitas kesehariannya.

Salah satu alat komunikasi yang mempermudah kehidupan manusia adalah bahasa (Keraf, 1997). Bahasa memegang peranan yang sangat penting di dalam kehidupan manusia. Dimanapun manusia tersebut berada, bahasa adalah pegangan utama untuk menyalurkan keinginan, kemauan dan kehendak pemakai bahasa tersebut. Namun bahasa juga dikatakan sebagai struktur yang dikendalikan oleh sekumpulan aturan tertentu, semacam mesin untuk memproduksi makna, akan tetapi setiap orang memiliki kemampuan yang terbatas dalam menggunakannya.

Bahasa menyediakan pembendaharaan kata atau tanda (vocabulary) serta perangkat aturan bahasa (grammar dan sintaks) yang harus dipatuhi jika hendak menghasilkan sebuah ekspresi yang bermakna. Kridalaksana (2005) mendefinisikan “bahasa adalah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para anggota kelompok masyarakat tertentu dalam bekerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri”. Definisi ini memberikan pemahaman bahwa bahasa sebagai sistem tanda bunyi yang digunakan oleh kelompok masyarakat tertentu digunakan sebagai alat komunikasi untuk mempermudah kegiatan keseharian di dalam kehidupan mereka.

Sebagai alat komunikasi, bahasa merupakan perwujudan identitas bagi kelompok masyarakat tersebut. Hal terpenting yang tidak bisa dilewatkan dalam bahasa adalah kesepahaman di dalam sebuah konteks yang menyebabkan

terwujudnya kerja sama di dalam kelompok masyarakat tersebut. Sehingga kemampuan bahasa setiap orang menjadi berbeda-beda daintara satu sama lain.

Kemampuan berbahasa adalah kemampuan seseorang dalam mengutarakan maksud atau berkomunikasi tertentu secara tepat dan runtut sehingga pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang lain (Sears, 2004). Sedangkan seseorang tersebut posisinya tidak bisa dilepaskan dari konteks keluarga.

Keluargalah tentu banyak berperan dalam persoalan itu, dengan mengajarnya kemampuan berbicara dan menjalankan banyak fungsi sosial. Kedudukan utama setiap keluarga ialah fungsi pengantar pada masyarakat besar. Keluarga itu merupakan dasar pembantu utama struktur sosial yang lebih luas dengan pengertian bahwa lembaga-lembaga lainnya tergantung pada eksistensinya.

Peran tingkah laku yang dipelajari dalam keluarga merupakan contoh atau prototif peran tingkah laku yang diperlukan pada segi-segi lainnya dalam masyarakat. Keluarga juga merupakan lembaga pendidikan utama. Proses anak bersosialisasi dan belajar mengenai nilai-nilai kebudayaan dimulai dari lingkungan keluarga. Sedangkan setiap keluarga memiliki struktur yang temuat didalamnya.

Struktur yang dimaksud adalah pola-pola interaksi keluarga, yang biasa disebut “kultur”. Untuk itu, menarik guna membahas peranan keluarga, terutama kultur keluarga dalam mempengaruhi kemampuan berbahasa anak. Karena mau tak mau, keluarga adalah tempat pertama manusia mengenal dunia, dan keluarga adalah satu-satunya lembaga sosial yang diberi tanggungjawab untuk mengubah suatu organisme biologis menjadi manusia.

B. Kultur Keluarga dan Habitus

Habitus adalah struktur subjektif yang terbentuk dari pengalaman individu berhubungan dengan individu lain dalam jaringan struktur objektif yang berada di dalam ruang sosial yang bisa dikatakan sebagai norma-norma sosial atau tendensi yang membimbing watak dan pikiran. Habitus menggambarkan serangkaian kecenderungan yang mendorong pelaku sosial untuk beraksi dan bereaksi dengan cara-cara tertentu. Kecenderungan-kecenderungan inilah yang nantinya melahirkan praktik-praktik, persepsi-persepsi, dan perilaku yang tetap, teratur, yang kemudian

menjadi kebiasaan yang tidak dipertanyakan lagi aturan-aturan yang melatarbelakanginya (Bourdieu 1990: 43).

Habitus adalah *structured structure* atau struktur yang terstruktur. Dia terbentuk melalui sebuah proses penanaman yang sangat panjang. Melalui proses penanaman, yang berarti kecenderungan-kecenderungan ini diperoleh dalam proses penerimaan dan pembelajaran yang perlahan dan bertahap, proses ini telah dimulai sejak pelaku sosial masih anak-anak. Proses tersebut menghasilkan beragam kecenderungan yang tertanam dalam pikiran dan mental pelaku sosial yang dapat terlihat dalam kegiatan sehari-hari, misalnya tata cara berbicara, makan, dan sebagainya. Dalam proses penanaman ini, *keluarga* merupakan elemen-elemen penting, karena melalui keluargalah pelaku sosial hidup dan berinteraksi.

Seorang anak yang tumbuh di lingkungan keluarga pembuat layang-layang akan mengetahui kayu apa yang terbaik untuk membuat layang-layang dan seberapa jauh layang-layang itu bisa bertahan, berbeda dengan anak yang tumbuh di daerah keluarga pembuat keramik. Seorang anak pembuat gerabah akan mengetahui tanah liat terbaik untuk membuat gerabah.

Kecenderungan-kecenderungan ini merupakan refleksi dari lingkungan sosial individu. Semakin dekat persamaan lingkungan sosial semakin mirip habitusnya. Kecenderungan yang terstruktur ini bertahan lama, melekat di dalam diri pelaku sosial di sepanjang sejarah kehidupannya, bekerja dalam mekanisme tak sadar, dan mampu melahirkan (*generatives*) beragam praktik dan persepsi di wilayah sosial lain yang bukan tempat pertama kali mereka mendapatkannya.

Di satu sisi, habitus memberikan bekal praktis bagi pelaku sosial untuk melakukan tindakan-tindakan sosial yang sesuai dengan arena sosial tempat ia tinggal. Di sisi lain, habitus juga memberi perangkat pada pelaku sosial untuk memahami lingkungan yang berbeda dan kemudian melakukan tindakan sesuai dengan aturan main lingkungan yang berbeda tersebut.

Habitus sebagai serangkaian disposisi ini juga dapat dialihkan dan diwariskan (*transposables*). Oleh karena itu peran keluarga menjadi sangat penting, karena institusi ini menjamin proses-proses produksi dan reproduksi rangkaian itu terus berlangsung. Dengan kata lain, saat orang tua pertama kali mendidik anak dan

mengajarkan anak yang masih ingin tahu akan banyak hal akan memberikan kapital bagi sang anak dalam menentukan sebuah tindakan atau sikap.

Setiap individu, menurut Bourdieu, adalah pembawa beragam habitus yang didapatnya dari berbagai lingkungan keluarga yang berbeda. Habitus memberikan kepada individu kepekaan untuk bertindak dan menjawab tantangan-tantangan sulit dalam hidup mereka. Habitus memberikan kemampuan bagi pelaku sosial untuk dengan segera belajar memahami aturan main¹ sebuah lingkungan baru yang belum pernah mereka masuki. Habitus dengan demikian berhubungan erat dengan berbagai bentuk kapital, baik itu kapital ekonomi, kapital budaya, kapital sosial, dan kapital simbolik. Latar belakang keluarga sebagai sarana produksi dan reproduksi kecenderungan-kecenderungan yang membentuk habitus, juga sekaligus merupakan faktor penentu produksi dan reproduksi kapital.

Habitus ada di dalam pikiran setiap manusia, konsep habitus adalah struktur mental atau kognitif yang digunakan manusia untuk menghadapi kehidupan sosial. Habitus menghasilkan dan dihasilkan oleh kehidupan sosial, di satu sisi, habitus adalah sebuah struktur yang menstruktur kehidupan sosial, di lain pihak, habitus adalah “struktur yang terstruktur” yakni ia adalah struktur yang distrukturisasi oleh dunia sosial. Dengan kata lain Bourdieu melukiskan habitus sebagai “dialektika” internalisasi dan eksternalisasi dan eksternalisasi dari internalitas (Bourdieu 1984: 175).

Walau habitus adalah sebuah struktur yang diinternalisasikan, yang mengendalikan pikiran dan pilihan tindakan, namun habitus tidak melakukannya. Menurut Bourdieu, habitus semata-mata “mengusulkan” apa yang sebaiknya dipikirkan orang dan apa yang sebaiknya mereka pilih untuk dilakukan. Dalam menentukan pilihan, manusia menggunakan pertimbangan mendalam berdasarkan kesadaran, meski proses pembuatan ini mencerminkan berperannya habitus (Bourdieu dikutip dalam Harker 2005: 18).

C. Habitus, Kultur Keluarga dan Bahasa

Bourdieu mengatakan bahwa seseorang dalam ruang sosial tidak terlepas dari pengaruh keadaan yang menghubungkan dengan satu kelas (sosial) tertentu dari kondisi keberadaannya menghasilkan sesuatu yang disebut *habitus*. Dapat dipahami

bahwa habitus ialah sistem yang kokoh dan tahan lama, suatu disposisi yang dapat berganti/berpindah, ia merupakan struktur yang distruktur namun berpengaruh juga sebagai struktur yang berfungsi untuk penataan struktur yakni sebagai prinsip yang memproduksi serta mengatur praktik tanpa mensyaratkan satu kesadaran akan tujuan akhir sebuah praktik, secara objektif ia “diatur” dan “mengatur”.

Bagi Bourdieu keluarga merupakan lembaga penting dalam membentuk habitus. Karena habitus merupakan struktur subyektif yang terbentuk dari pengalaman individu berhubungan dengan individu lain dalam jaringan struktur objektif yang ada dalam ruang sosial.

Habitus adalah produk sejarah yang terbentuk setelah manusia lahir dan berinteraksi dengan masyarakat dalam ruang dan waktu tertentu. Dengan kata lain, habitus adalah hasil pembelajaran lewat pengasuhan, aktifitas keseharian, dan juga pendidikan keluarga. Atau habitus merupakan hasil dari kultur keluarga. Pembelajaran ini berjalan secara halus sehingga individu tidak menyadari hal ini terjadi pada dirinya.

Oleh karena itu, habitus merupakan struktur kognitif yang menghubungkan individu dan realitas sosialnya. Namun habitus bukanlah skema pengetahuan (kognisi) bawaan. Habitus dapat memandu individu maupun kolektif untuk bertindak dan memproduksi praktik baik secara sadar atau tidak disadari oleh sang individu atau kolektif itu sendiri.

Bourdieu memaparkan lebih lanjut keterkaitan bahasa dengan praktik sosial yakni bahwa bahasa diterima oleh individu bergantung terhadap dimana individu tersebut tumbuh. Keluarga adalah lingkungan pertama yang mengajarkan seseorang mengenal bahasa. Keluarga mengajarkan kata, kalimat dan paragraf yang kemudian akan dipahami individu tersebut ketika ia mengeyam pendidikan. Keluarga adalah struktur yang mempengaruhi kemampuan berbahasa individu yang selanjutnya disebut dengan habitus linguistik.

Penanaman bahasa di dalam diri seseorang adalah proses penanaman habitus linguistik yang akan terus mengalami perkembangan seiring dengan lingkungan dimana individu tersebut tumbuh. Habitus linguistik yang tertanam di dalam diri seseorang secara tidak langsung akan mempengaruhi individu tersebut dalam

mempergunakan anggota tubuhnya (dalam hal ini adalah mulut) dalam merealisasikan bahasa.

Seiring berjalannya waktu, individu tersebut tumbuh dan berkembang, tinggal di dalam lingkungannya. Individu melakukan interaksi dengan individu-individu lainnya yang terdapat di dalam masyarakat. Interaksi ini menghasilkan praktik bahasa.

D. Kemampuan Berbahasa sebagai Kapital Budaya

Kapital budaya atau yang Bourdieu sebut juga sebagai kapital informasional, berhubungan erat dengan kumpulan kualifikasi-kualifikasi intelektual hasil dari atau diturunkan melalui keluarga, seperti latar belakang keluarga, kelas sosial, dan investasi-investasi serta komitmen pada pendidikan. Kapital budaya ini hadir dalam tiga bentuk, pertama dalam bentuk non-fisik seperti kecenderungan kebiasaan yang tetap, yang secara tidak langsung jadi bagian tak terpisahkan dari diri pelaku sosial. Bentuk tersebut dapat berupa kemampuan berbahasa.

Modal budaya dapat mewujudkan dalam dua bentuk: bentuk menubuh, dan terobjektifikasi. Dalam kondisi menubuh, modal budaya berupa disposisi tubuh dan pikiran yang dihargai dalam suatu ranah tertentu. Dalam bentuk ini, modal budaya diperoleh melalui proses penubuhan dan internalisasi yang butuh waktu agar berbagai disposisi ini menyatu dalam habitus agen. Ia tidak bisa ditransfer pada orang lain begitu saja layaknya modal ekonomi (Bourdieu 1986: 244-6; 1996: 53-4). Misalnya, seseorang yang dibesarkan dalam keluarga yang memiliki perpustakaan keluarga dan suka membaca akan menginternalisasi wawasan yang luas dan kecintaan terhadap buku. Hal ini juga mempengaruhi kemampuan bahasa mereka, dibanding yang lain yang tidak memiliki kultur keluarga semacam itu.

Disposisi ini pada gilirannya akan dihargai dan menjadi modal di ranah akademik (mis. di sekolah). Internalisasi disposisi ini membutuhkan investasi dalam bentuk modal ekonomi, misalnya untuk membeli buku dan waktu luang yang terbebas dari tuntutan kerja-kerja ekonomis dan disediakan untuk membaca. Dalam kondisi terobjektifikasi, modal budaya mewujudkan dalam benda-benda budaya seperti buku, alat musik, karya seni, dsb. Sebagai benda material, modal budaya yang

terobjektifikasi dapat dimiliki dengan semata konversi modal ekonomi, juga dapat diwariskan dengan mudah.

Namun, untuk memiliki dan memanfaatkannya secara simbolik, modal budaya dalam bentuk ini mensyaratkan kepemilikan modal budaya menubuh yang sesuai (Bourdieu 1986: 247-8). Misalnya, seseorang yang memajang novel-novel berbahasa Inggris di rak ruang tamunya mengandaikan ia sendiri bisa berbahasa Inggris, suka membaca, dan mampu mengapresiasi sastra.

Namun selama ini, kemampuan berbahasa seseorang disalah-kenali tidak sebagai modal yang semena, melainkan dikenali dan diakui sebagai sesuatu yang absah dan natural (Bourdieu 1994: 134-5; 1986: 243 cat. no. 3). Misalnya, meneruskan contoh di atas, kecintaan pada buku dan kemampuan berbahasa yang sebenarnya merupakan internalisasi kondisi sosial-ekonomi tertentu yang kontingen, namun tidak dikenali demikian, justru dikenali dan diakui sebagai bakat dan sifat alamiah seseorang. Dengan demikian, sifat kontingen dan semenanya disalah-kenali sebagai natural. Seperti apa yang dikatakan Noam Chomsky, ia mengira bahwa bahasa sebagai sesuatu yang bersifat khas dan bawaan (tertanam) pada manusia sejak lahir. Chomsky (dalam Hidayat, 2004) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa pada diri manusia bukanlah produk (setting) alam, melainkan lebih merupakan potensi bawaan manusia sejak lahir.

Teori ini sebagai hasil dari penelitian yang ia lakukan terhadap perkembangan berbahasa seorang anak. Seorang anak dapat menguasai bahasa ibunya dengan mudah dan cepat, bahkan pengetahuan itu juga diikuti oleh *sense of language* dari bahasa itu, yang lebih mengarah pada keterampilan dalam tata bahasa. Hal itu ia yakini sebagai kemampuan naluriah. Bukan bentukan dari alam (lingkungan), dimana manusia itu dibesarkan.

Namun faktanya, kemampuan berbahasa setiap orang berbeda-beda. Noam Chomsky menjawabnya dengan faktor genetika. Tapi bagi Bourdieu, keluarga yang secara objektif disatukan oleh kondisi sosial-ekonomi yang kurang lebih sama, cenderung menghasilkan habitus yang juga kurang lebih sama bagi para anggotanya.

Habitus keluarga inilah yang menghasilkan praktik sekaligus apresiasi yang terpola dalam ranah-ranah yang berbeda, termasuk juga dalam praktik berbahasa seperti dialek, gaya bahasa, diksi, gaya pengucapan, intonasi, logat, aksen, sampai

pada mimik tertentu. Bahkan sebuah ucapan, baik isi maupun bentuknya, adalah hasil kompromi antara kepentingan ekspresif, yakni sesuatu yang hendak diungkapkan, dan sensor yang inheren dalam arena (*field*) dimana ia hendak diungkapkan.

Bourdieu menegaskan, bahwa habitus terkait dengan linguistik sehingga ia menamakan sebagai “habitus linguistik” yang berfungsi “dibawah tingkatan kesadaran dan bahasa, diluar jangkauan pengamatan dan pengendalian oleh kemauan”. Meski individu tidak menyadari habitus dan cara kerjanya, namun habitus itu mewujudkan dirinya sendiri dalam aktivitas konkret individu tersebut, misalnya, cara berbicara, cara seseorang berjalan, cara menulis, cara menuangkan ide gagasan dalam tulisan, ritual-ritual yang dilakukannya, pilihan-pilihan hidup sehari-hari dan bahkan dalam cara membuang ingus sekalipun merupakan perwujudan dari habitus. Termasuk juga dalam praktik konsumsi budaya dan gaya hidup, mulai pilihan musik, tontonan, bacaan, pakaian, makanan, minuman, olahraga, hingga dekorasi dan perabot rumah tangga. Singkatnya, manusia sebagai agen “diklasifikasikan oleh caranya mengklasifikasi, dibedakan oleh perbedaan yang dibuatnya” (Bourdieu 1996: 6, 482).

E. Pengaruh Kultur Keluarga terhadap Kemampuan Bahasa Anak

Bahasa adalah keseluruhan tingkah laku manusia yang mendasar yang berkembang sejak anak lahir. Menurut Pateda (1990:45) bahasa merupakan seperangkat kebiasaan yang diperoleh melalui proses belajar, sedangkan faktor bawaan hanyalah merupakan potensi hereditas.

Karena bahasa adalah perilaku verbal yang memungkinkan seseorang dapat menjawab atau mengatakan sesuatu. Namun, kalau kemudian anak dapat berbicara, bukanlah karena “penguasaan kaidah (*rule-governed*)” sebab anak tidak dapat mengungkapkan kaidah bahasa, melainkan dibentuk secara langsung oleh faktor di luar dirinya. Sehingga kemampuan berbicara dan memahami bahasa oleh anak diperoleh melalui rangsangan dari lingkungannya. Terutama lingkungan keluarga.

Dalam konteks inilah, Balson (1999) menyatakan bahwa seluruh perilaku seseorang seperti bahasa, permainan emosi, dan ketrampilan dipelajari dan dikembangkan dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Melalui keluarga, pribadi

anak akan terbentuk, sehingga mereka memiliki gambaran-gambaran tentang kehidupan mereka sendiri dan orang lain, serta gambaran-gambaran yang membentuk prinsip-prinsip yang akan ditunjukkan selama kehidupannya.

Keseluruhan proses tersebut sangat tergantung dari penerapan pola komunikasi dalam keluarga. Pola komunikasi tercermin dari cara orang tua membangun komunikasi dengan anak. Struktur interaksi inilah yang disebut *kultur keluarga*. Dalam proses interaksi tersebut, pengalaman yang diperoleh anak terbentuk melalui interpretasi atas makna yang ditangkap selama proses interaksi.

Menurut Cooley dan Mead (dalam Basrowi dan Sukidin, 2002) berasumsi bahwa “diri” muncul karena komunikasi. Adaptasi individu terhadap dunia luar dihubungkan melalui proses komunikasi. Menurut Bumer, bahasa merupakan sumber pemaknaan. Sedangkan makna merupakan konstruksi realitas sosial.

Pola kultur keluarga merupakan gambaran interaksi antar anggota keluarga, dan yang terutama adalah interaksi antara orang tua dengan anak. Faktor yang paling mempengaruhi, yaitu faktor sosial ekonomi keluarga.

Orangtua yang hidup dalam kemiskinan yaitu rumah kumuh, kehilangan pekerjaan, susah cari makan, dan yang merasa tidak dapat mengontrol kehidupan cenderung menjadi cemas, tertekan dan lekas marah. Pada umumnya rumah tangga miskin tidak memiliki perencanaan yang matang untuk pendidikan anak-anaknya. Pendidikan bagi sebagian besar rumah tangga miskin masih menjadi kebutuhan nomor sekian dalam rumah tangga. Dapat dikatakan bahwa antusias terhadap pendidikan di masyarakat miskin masih rendah (Anggraini, 2000). Bahkan di kebanyakan kasus di kalangan keluarga miskin, mempekerjakan anak-anak untuk ikut membantu orang tua mencari nafkah dalam usia dini adalah hal yang biasa.

Karena mau tak mau, terbatasnya sumber ekonomi mereka juga mengakibatkan pilihan peluang dan kesempatan untuk merencanakan hari depan yang baik terbatas pula. Anak-anak mereka harus menerima kenyataan untuk mengenyam tingkat pendidikan yang rendah, karena ketidakmampuan ekonomi orang tuanya. Anak-anak dituntut untuk ikut mencari nafkah, menanggung beban kehidupan rumah tangga, dan mengurangi beban tanggung jawab orangtuannya.

Salioso (2003) menyebutkan bahwa lingkungan keluarga miskin juga tidak dapat mengembangkan pola sosialisasi karena tidak ada kepastian memperoleh

pekerjaan yang layak bagi memenuhi kebutuhan sehari-hari. Selain itu, tidak adanya pekerjaan yang langgeng (ready job) dan hanya mempunyai aspirasi yang terbatas (sadar maupun tidak sadar) diajarkan kepada anak-anaknya yang pada akhirnya hanya melanjutkan cara hidup keluarganya dan memiliki keterbatasan untuk menumbuhkan rasa keterikatan emosional di lingkungan keluarga.

Pengaruh faktor sosial-ekonomi keluarga terhadap kemampuan berbahasa anak ialah terkait dengan persoalan akses atas literasi, seperti buku, televisi, internet, handphone, media massa. Yang semuanya membutuhkan syarat dasar yakni kemampuan ekonomi. Seperti apa yang Bourdieu ungkapkan bahwa kapital sosial, budaya dan simbolik menjadi lanjutan dari kapital ekonomi. Dikarenakan kapital ekonomi sifatnya yang langsung dan memberikan pengaruh langsung yang begitu cepat kepada siapa saja yang memilikinya.

Keluarga dengan ekonomi yang cukup cenderung mempunyai budaya literasi yang baik yang nantinya akan mempengaruhi kemampuan bahasa mereka, karena ditunjang oleh akses dan fasilitas yang memadai. Orang tua dalam keluarga ekonomi cukup juga cenderung memiliki tingkat pendidikan yang tinggi. Sehingga kualitas komunikasi terutama bahasa yang dipakai baik diksi maupun konten yang dibahas cenderung tinggi. Interaksi mereka dengan dunia baru pun cenderung luas, sehingga mendukung referensi dan membuka wawasan mereka terkait pengetahuan, pembendaharaan kata, kualitas diksi, dan akses mereka terhadap bahasa ilmiah pun baik. Namun bukan berarti semua anak dari keluarga miskin mempunyai kemampuan berbahasa yang buruk.

Kita harus membedakan berdasarkan ruang sosial mereka, yakni antara pedesaan dan perkotaan. Atmosfer perkotaan yang cenderung mengalami modernisasi yang intensif, urbanisasi yang tinggi, arus ekonomi yang cepat dan pudarnya aturan-aturan sosial lama mengakibatkan alam perkotaan lebih terbuka, arus informasi cepat dan meluas, terdapat asimilasi budaya akibat urbanisasi, pengaruh modernisasi terhadap cara berfikir dan tingkah laku membuat masyarakat kota lebih berorientasi pada kemajuan dan kecepatan ditambah dengan aroma persaingan yang sangat tinggi.

Hal ini mengakibatkan akses atas literasi relatif terbuka, fasilitas pun tersedia di dalam ruang sosial. Ruang sosial perkotaan menuntut orang untuk menjadi

progresif dan aktif guna mengejar persaingan yang semakin ketat. Keadaan ini membuat kultur keluarga miskin perkotaan dipengaruhi oleh atmosfer kehidupan perkotaan yang progresif dan terbuka.

Banyak anak dari kalangan keluarga buruh (miskin kota), yang diajari oleh orang tuanya dengan pengajaran warna, angka dan membaca kata-kata sederhana. Bahkan banyak anak dari keluarga buruh yang sudah mempunyai mainan untuk melatih berbagai keterampilan diri anak. Ibunya berbicara menggunakan kalimat kompleks yang baik struktur maupun katanya dan anak diperbolehkan memilih makanan yang digemari anak di warung. Sehingga kemampuan berbahasa mereka cenderung berkembang. Namun karena banyaknya beban kerja keluarga buruh, banyak anak-anak kurang mendapatkan latihan fisik dan mental yang sangat dibutuhkan untuk hidup bersusila.

Mereka tidak dibiasakan dengan disiplin dan kontrol diri yang baik (Kartono, 2008: 60). Maka banyak anak yang sebenarnya memiliki potensi kemampuan bahasa yang baik, namun konten dan strukturnya kurang sistematis. Misalnya, kemampuan berbahasa mereka dengan bahasa sehari-hari sangat baik, namun struktur bahasanya tidak berdasarkan kaidah bahasa seperti bahasa gaul. Sehingga transformasi ke dalam bahasa baku cenderung lemah.

Untuk keluarga miskin kota, kemampuan bahasa anak lebih banyak ditingkatkan melalui akses-akses atas literasi, terutama oleh televisi, handphone dan internet (sosial-media) serta teman sebaya. Komunikasi dengan orang tua relatif sedikit karena beban kerja orang tua begitu padat. Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Puji Lestari terkait Studi kasus pada pengamen anak-anak di kampung Jlagran, Yogyakarta. Dimana sebagian besar orang tua dalam hal pendidikan anak, mereka sebagai orang tua tidak pernah memberikan inisiatifnya untuk memilihkan lokasi sekolah anaknya, kapan anak harus mulai disekolahkan, sampai kapan harus sekolah, setelah lulus SD mau melanjutkan atau tidak dan sebagainya semua ini tidak pernah terpikirkan. Kedua anaknya itu sekolah karena keinginan anak sendiri, setelah melihat teman sebayanya mulai sekolah, kemudian ia mulai ingin masuk sekolah seperti teman-temannya tersebut.

Dalam hal kegiatan belajar anak-anaknya, mereka selalu memberi saran supaya anak-anaknya di malam hari belajar, karena jika siang tidak ada waktu,

mereka sepulang dari sekolah langsung mengamen. Setelah pulang dari mengamen anaknya merasa lelah kemudian sulit melakukan belajar dengan rutin, sehingga untuk meningkatkan prestasinya di sekolah, anaknya ikut kelompok belajar melalui les gratis di sekolah bersama teman-temannya, karena yang mengajar gurunya sendiri. Para orang tua juga membebaskan anaknya untuk bermain bersama temannya di warnet (warung internet), membelikan handphone dengan merk dan harga yang murah, dan membebaskan anaknya untuk membeli alat-alat bermain sederhana.

Berbeda dengan atmosfer pedesaan yang masih cenderung kental akan kebudayaan, masih dipegangnya nilai-nilai lama dan sedikit pengaruh modernisasi. Membuat kehidupan desa cenderung ajeg, seakan bergerak lamban dan kurang dinamis.

Di desa, aktivitas sosial juga cenderung bersifat kolektivitas seperti perkumpulan muda-mudi, ibu-ibu majelis Tahlil, gotong-royong pada acara pernikahan. Tingkat pendidikan masyarakat secara umum masih rendah, karena sebagian besar penduduknya hanya tamatan SD kemudian diikuti SLTP. Hal ini kemungkinan disebabkan kurangnya sarana dan prasarana pendidikan yang tersedia.

Cara pandang orang tua mengenai pendidikan yaitu memandang pendidikan agama adalah nomor satu daripada pendidikan lainnya, pendidikan sekolah hanya percuma karena akan percuma jika nanti anaknya di sekolahin tinggi-tinggi pada akhirnya akan melaut atau bertani juga. Ekonomi desa masih sangat bergantung dan dekat dengan alam. Sehingga banyak dari mereka yang menganggap bahwa keterampilan yang tinggi dan intelektual tidak diperlukan untuk bertahan hidup. Mereka hanya perlu mewarisi kemampuan yang ada dari orang tua mereka. Maka wajar jika banyak anak-anak mereka yang putus sekolah atau tidak melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Karena mereka memiliki pandangan pendidikan sekolah tidak terlalu penting, ilmu sekolahan bagi mereka tidak memiliki efek langsung bagi kesejahteraan hidup mereka. Bagi mereka mempersiapkan anak untuk bisa bekerja dan cepat menikah lebih realistis daripada harus menempuh sekolah tinggi-tinggi.

Bagi masyarakat desa, keluarga lebih ditekankan fungsinya sebagai unit ekonomi. Sehingga di desa orang tua lebih banyak mengajarkan anak-anaknya dari kecil untuk belajar agama, seperti belajar sholat dan mengaji. Anak-anak harus bisa membaca Al-Qur'an serta sholat lima waktu sejak usia lima tahun. Jika anak usia

sepuluh tahun keatas belum bisa membaca Al-Qur'an maka akan menjadi bahan gosip para ibu-ibu setempat. Lingkungan banyak mempengaruhi perkembangan anak, maka tidak mustahil jika lingkungan juga ikut serta mewarnai pola-pola pengasuhan yang diberikan orangtua terhadap anaknya.

Begitu pula, di dalam masyarakat pedesaan hubungan anak dengan orang tuanya cenderung dekat. Sehingga kemampuan berbahasa anak lebih dipengaruhi karena oleh orang tuanya sendiri. Sedangkan akses mereka atas sumber literasi seperti buku, handphone, televisi dan internet sangat kecil. Maka kemampuan bahasa anak dalam keluarga miskin pedesaan lebih terbatas pada bahasa daerah mereka, hanya bahasa sehari-hari.

Untuk kemampuan berbahasa dengan kualitas diksi yang tinggi dan bahasa ilmiah yang baik, mereka sangat kurang. Bahkan untuk pembendaharaan kata, logat serta artikulasi bahasanya lebih meniru seperti orang tua mereka. Hal ini tertuang dalam penelitian yang pernah diteliti oleh Ika Nur Iswati yang berjudul "Persepsi masyarakat petani terhadap pendidikan formal bagi anak (studi kasus di Desa Jambu Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri)".

Sebagian besar mereka membatasi pendidikan formal anaknya supaya jangan sampai ketingkat perguruan tinggi yang hasilnya belum jelas sukses akan dapat pekerjaan dengan gaji yang tinggi, karena menurut para petani yang bisa menjamin masa depan anak-anaknya adalah pendidikan agama dan bertani, dengan pendidikan agama dapat dijadikan bekal hidup di akhirat dan pendidikan bertani sudah jelas hasilnya dapat diharapkan untuk masa depannya nanti. Akhirnya arena anak untuk memperoleh dunia baru, mendapat wawasan dan pengalaman yang beragam menjadi tertutup dan kurang dinamis. Sehingga membatasi akses mereka pula atas sumber literasi, yang bisa meningkatkan kemampuan berbahasa mereka seperti buku, handphone, internet, media massa.

Sumber literasi bahasa yang mereka dapatkan hanya dari orang tua dan lingkungan desanya saja. Apabila mereka mengakses itu, hal ini hanya mereka dapatkan dari teman sebayanya yang merantau di kota, yang ketika pulang ke desanya banyak mengalami perubahan dan membawa budaya kota. Namun hal ini tidak menjadi habitus. Yang menjadi habitus ialah kultur keluarga mereka yang cenderung tertutup, statis dan tradisional. Sehingga kemampuan berbahasa mereka

pun cenderung monoton, hanya mampu menggapai literasi bahasa daerah dan bahasa ibu mereka sendiri. Sedangkan kemampuan mereka dalam bahasa ilmiah dan diksi yang tinggi cenderung lemah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. 2000. *Menyelamatkan Generasi Nelayan*. Bandung: Majalah Suara Karya Edisi, 25 Agustus 2011.
- Harker, Richard; Mahar, Cheelen; dan Wilkes, Chris (Ed.), 2005, (*Habitus x Modal*) + *Ranah = Praktik: Pengantar Paling Komprehensif kepada Pemikiran Pierre Bourdieu*, terj. dari bahasa Inggris oleh Pipit Maizier. Yogyakarta: Jalasutra.
- Iswati, Ika Nur. 2013. *Persepsi Masyarakat Petani Terhadap Pendidikan Formal Bagi Anak: Studi Kasus di Desa Jambu Kecamatan Pagu Kabupaten Kediri*. Jember: Jurnaal Sawwa, Volume 8, Nomor 2, April 2013
- Jenkins, Richard, 2005, *Membaca Pikiran Pierre Bourdieu*, terj. dari bahasa Inggris, oleh Nurhadi. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Thompson, John B. 2003, “*Bahasa Kekuasaan dalam Tulisan Pierre Bourdieu*”, dalam J.B. Thompson, *Analisis Ideologi: Kritik Wacana Ideologi-ideologi Dunia*, terj. dari bahasa Inggris oleh Haqqul Yaqin. Yogyakarta: Ircisod.
- Kridalaksana, Harimurti. (2005). *Mongin-Ferdinand de Saussure (1857-1913) peletak dasar strukturalisme dan linguistik modern*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Lestari, Puji. 2012. *Studi kasus pada pengamen anak-anak di kampung Jlagran, Yogyakarta*. Yogyakarta: Jurnal Dimensia, Volume 2, No. 1, Maret 2008.
- Rahman, Lia Putri dan Yusuf, Andriani Elvi. 2012. *Gambaran Pola Asuh Orangtua Pada Masyarakat Pesisir Pantai*. Medan: Jurnal Predicara, Volume.1 Nomor.1 September 2012.
- Suma Riella Rusdiarti. 2004. *Bahasa, kapital simbolik dan pertarungan kekuasaan tinjauan filsafat Pierre Bourdieu tentang bahasa*. Tesis Ilmu Filsafat, Universitas Indonesia Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Program Pasca Sarjana, Depok.

SERTIFIKAT

DIBERIKAN KEPADA:


ESTU MIYARSO, M.PD.

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

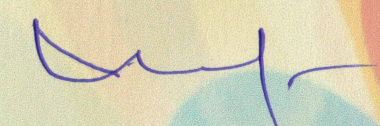
SEBAGAI PEMAKALAH DALAM SEMINAR
TELAAH INOVASI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN;
DIGITAL MEDIA & AUGMENTED REALITY FOR LEARNING

YANG DILAKSANAKAN PADA 4-5 NOVEMBER 2015 DI ISOLA RESORT, BANDUNG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA.

DEKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN


PROF. DR. AHMAN, M.PD.
NIP. 195901041985031002

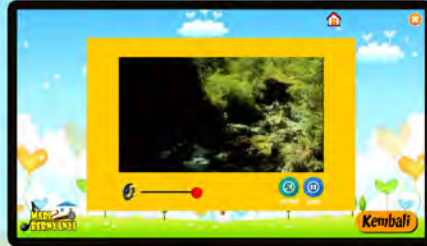
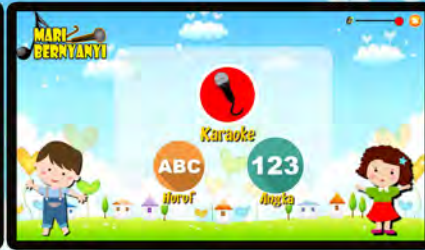
KETUA DEPARTEMEN
KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN


DR. RUDI SUSILANA, M.Si
NIP. 196610191991021001

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA



DEPARTEMEN KURIKULUM
DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN - UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA



Mari bernyanyi adalah sebuah perangkat lunak untuk melatih anak bernyanyi. Selain bernyanyi, anak juga diajarkan untuk mengenal angka dan huruf. Dengan perangkat lunak multimedia pembelajaran ini, diharapkan anak dapat mengenal nada dengan baik, mengenal huruf dan mengenal angka.

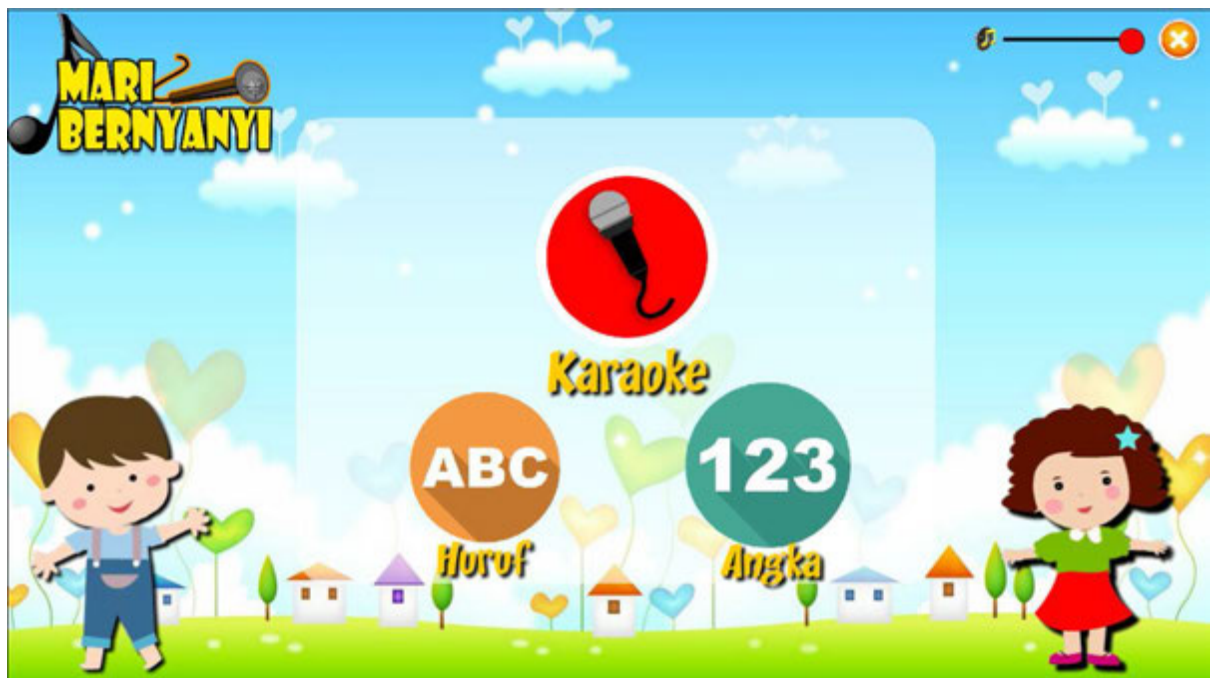


**Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
2015**

Mari Bernyanyi



Tampilan 1 :
Halaman “splash screen” / halaman cover dan persiapan.



Tampilan 2 :
Halaman menu utama. Terdapat 3 pilihan navigasi untuk lanjut ke halaman berikutnya.



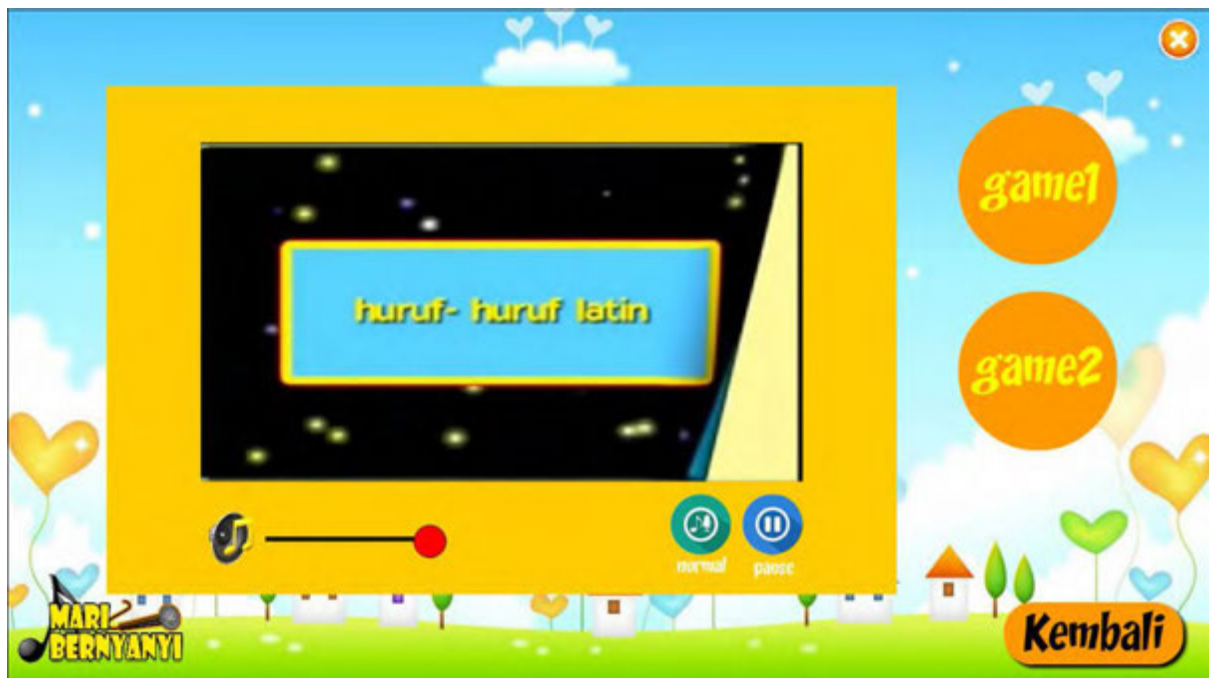
Tampilan 3 :
Menu karaoke; disini dapat dipilih 4 lagu untuk dinyanyikan.



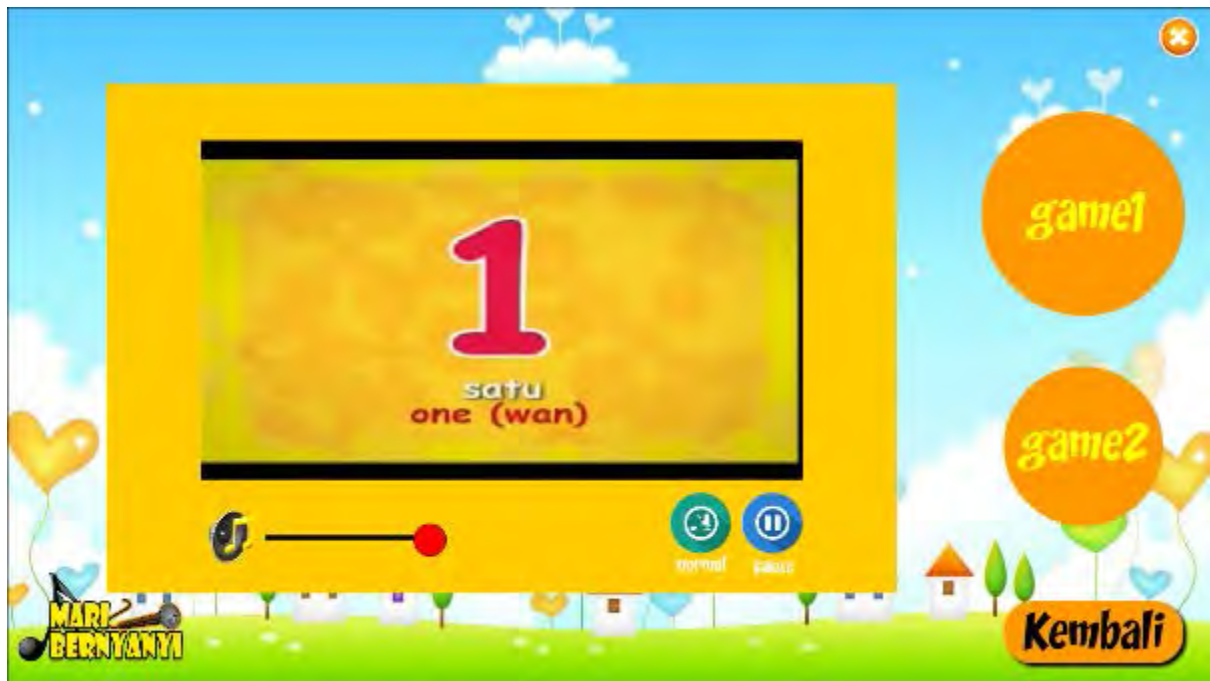
Tampilan 4 :
Lagu karaoke yang dipilih akan muncul disini, dibawah layar lagu terdapat menu untuk memindah channel, antara karaoke atau tidak. Di sampingnya terdapat menu untuk masuk ke dalam halaman pengenalan kata dan pengenalan kalimat, didasarkan oleh lagu yang dipilih.



Tampilan 5 :
halaman ini adalah halaman untuk mengenalkan kata kata dari lagu yang dimainkan.



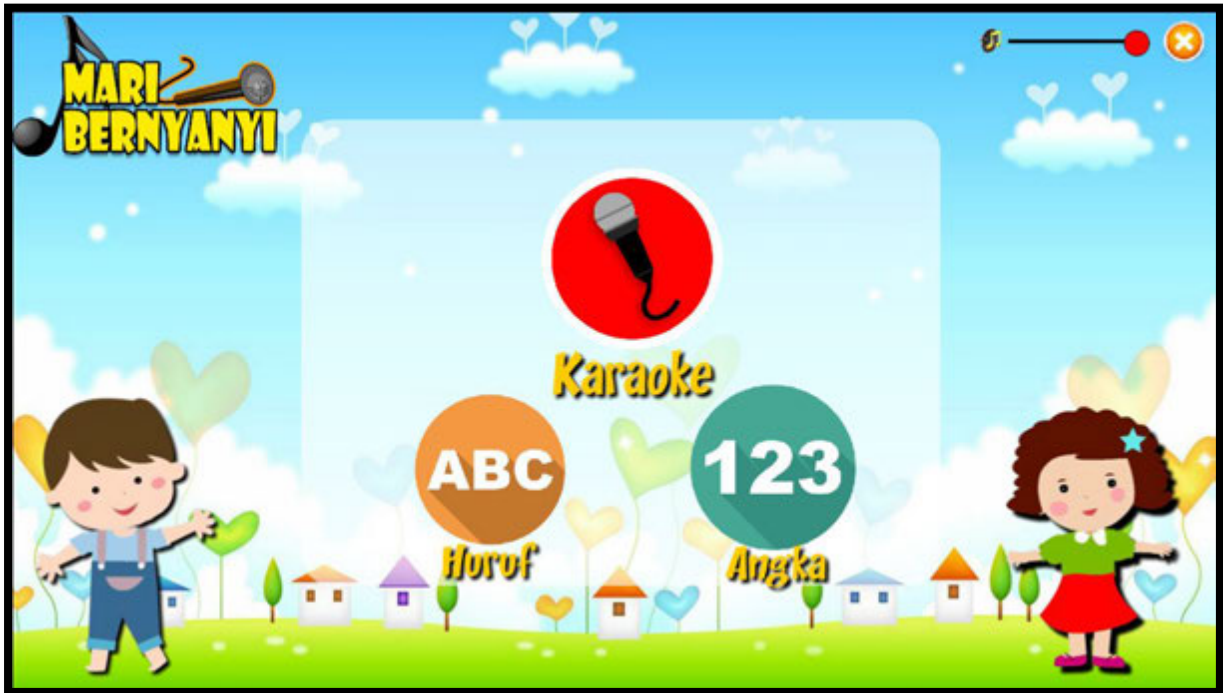
Tampilan 6 :
halaman ini ini untuk mengenalkan huruf pada anak.



Tampilan 7 :
Halaman ini untuk mengenalkan angka pada anak.

MODEL PEMBELAJARAN

Panduan Penggunaan Multimedia Karaoke Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal pada AUD



LESSON PLAN

KONSEP	:	Mengenalkan kata dan kalimat kepada anak usia dini melalui lagu. Kata dan kalimat diambil dari potongan lagu. Selain mengenalkan kata dan kalimat, juga dikenalkan huruf dan angka melalui video, kemudian dilanjutkan dengan permainan.
TUJUAN	:	<ol style="list-style-type: none">1. Mengenalkan Huruf dan angka2. Meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi verbal pada anak
BAHAN	:	CD-Interaktif
PROSEDUR	:	<ol style="list-style-type: none">1. Guru membagi kelompok anak berdasarkan ketersediaan alat penunjang.2. Masing-masing anak, baik individu maupun berkelompok menghadapi komputer/laptop.3. Guru memberikan pengertian tentang menggunakan perangkat lunak interaktif, dan berkaraoke.4. Maing masing anak mencoba, dan kemudian diapresiasi oleh guru dan teman temannya ketika mencoba menyanyikan lagu.5. Anak bebas memilih menu yang disediakan oleh perangkat lunak, dengan bimbingan oleh guru.

- 5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

A. Aspek Tampilan

1	Proporsional <i>layout</i> setiap slide/ frame		✓		
2	Kesesuaian pilihan background	✓			
3	Kesesuaian proporsi warna		✓		
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf		✓		
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	✓			
6	Kejelasan musik/ suara	✓			
7	Kesesuaian pilihan musik/ suara		✓		
8	Kemenarikan sajian animasi		✓		
9	Kesesuaian animasi dengan materi		✓		
10	Kemenarikan sajian video		✓		
11	Kesesuaian video dengan materi	✓			
12	Kemenarikan bentuk button/ navigator		✓		
13	Konsistensi tampilan button		✓		
14	Kemenarikan desain cover		✓		
15	Kelengkapan informasi pada kemasan luar		✓		
Jumlah					
Total Skala Penilaian					
Kriteria Aspek Tampilan					

B. Aspek Pemrograman

1	Kemudahan pemakaian program		✓			
2	Kemudahan memilih menu program		✓			
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari			✓		
4	Kemudahan berinteraksi dengan program			✓		
5	Kemudahan keluar dari program	✓				
6	Kemudahan memahami struktur navigasi			✓		
7	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)		✓			
8	Ketepatan reaksi button (tombol navigator)		✓			
9	Kemudahan pengaturan pencarian halaman		✓			
10	Kemudahan pengaturan menjalankan video	✓				
11	Kemudahan pengaturan menjalankan animasi		✓			
12	Kompatibilitas sistem operasi	✓				
13	Kecepatan akses sistem operasi		✓			
14	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi		✓			
15	Kekuatan/keawetan kepingan program		✓			
Jumlah						
Total Skala Penilaian						

Ok.

Validator,

Dr. Ali Muhtadi

LEMBAR PENILAIAN
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KARAOKE INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI VERBAL PADA PAUD
OLEH: AHLI MATERI

Peneliti : Estu Miyarso, M.Pd., Rina Wulandari, M.Pd. Ariawan Agung N,
Nama Validator : Nur Hayati
Pekerjaan/ Institusi : Dosen / PAUD / FIP / UNY

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini diisi oleh VALIDATOR/ AHLI MATERI
2. Lembar Evaluasi ini terdiri dari Aspek Pembelajaran dan Aspek Isi,
3. Rentangan evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “tidak baik” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sesuai pendapat Validator.

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

A. Aspek Pembelajaran

1	Kejelasan judul program		✓			
2	Kejelasan sasaran/ pengguna					✓
3	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan umum)	✓				
4	Kejelasan kompetensi yang harus dikuasai pengguna		✓			
5	Ketepatan penerapan strategi belajar/ format multimedia				✓	
6	Variasi penyampaian jenis informasi/ data				✓	
7	Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual					✓
8	Ketepatan dalam penjelasan materi praktis			✓		
9	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna			✓		
10	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
11	Kejelasan rumusan soal				✓	
12	Tingkat kesulitan soal				✓	
13	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna			✓		
Jumlah						
Total Penilaian						

B. Aspek Isi

1	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi				✓	
2	Kejelasan isi materi		✓			
3	Struktur organisasi/ urutan isi materi			✓		
4	Faktualisasi isi materi		✓			
5	Aktualisasi isi materi	✓				
6	Kejelasan contoh yang disertakan			✓		
7	Kecukupan contoh yang disertakan			✓		
8	Kejelasan bahasa yang digunakan		✓			
9	Kesesuaian bahasa dengan sasaran/ pengguna	✓				
10	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar (<i>still picture</i>)		✓			
11	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi		✓			
12	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	✓				
13	Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan materi			✓		
Jumlah						
Total Penilaian						

C. Komentor dan Saran

revisi sesuai skor

Yogyakarta,

Validator,


Nur Hafati

Rekapitulasi Penggunaan Dana Penelitian

Judul	: Pengembangan Multimedia Karaoke Interaktif Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Verbal Pada Pendidikan Anak Usia Dini
Skema Hibah	: Penelitian Hibah Bersaing
Peneliti / Pelaksana	
Nama Ketua	: ESTU MIYARSO M.Pd.
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN	: 0003027705
Nama Anggota (1)	: RINA WULANDARI M,Pd
Nama Anggota (2)	: ARIYAWAN AGUNG NUGROHO
Tahun Pelaksanaan	: Tahun ke 1 dari rencana 3 tahun
Dana Tahun Berjalan	: Rp 51.000.000,00
Dana Mulai Diterima Tanggal	: 2015-04-15

Rincian Penggunaan

1. HONOR OUTPUT KEGIATAN				
Item Honor	Volume	Satuan	Honor/Jam (Rp)	Total (Rp)
1. Hr ke-1 anggota Tim	3.00	orang	3.000.000	9.000.000
2. Hr ke-2 anggota Tim	3.00	orang	2.000.000	6.000.000
Sub Total (Rp)				15.000.000,00
2. BELANJA BAHAN				
Item Bahan	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. pajak hr tim peneliti	1.00	1	1.572.500	1.572.500
2. potongan vie UNY	1.00	kegiatan	357.000	357.000
3. Potongan vie LPPM UNY	1.00	kegiatan	892.500	892.500
4. Seminar, transfer LPPM, dsb	1.00	kegiatan	267.500	267.500
5. pulsa internet	5.00	quota data	100.000	500.000
6. copy jilid proposal	5.00	jilid	51.100	255.500
7. kerta hvs 80 gram	20.00	rim	30.000	600.000
8. kertas printer	10.00	rim	50.000	500.000
9. tinta printer laser hitam	2.00	tube	450.000	900.000
10. Pulsa HP anggota Tim	4.00	voucer	100.000	400.000
11. Photo copy materi FGD	125.00	orang	2.000	250.000
12. Photo copy angket AnalisisKebutuhant	125.00	orang	2.800	350.000

13. Sewa tempat FGD	1.00	hari	600.000	600.000
14. sewa tempat FGD	1.00	hari	600.000	600.000
15. sewa tempat FGD	1.00	hari	600.000	600.000
16. Sewa tempat FGD	1.00	hari	600.000	600.000
17. sewa tempat FGD	1.00	hari	600.000	600.000
18. konsumsi rapat	1.00	paket	500.000	500.000
19. pulsa internet	3.00	quota data	50.000	150.000
20. Pulsa HP anggota Tim	6.00	voucer	100.000	600.000
21. CD Blank	2.00	pak	250.000	500.000
22. Jilid Laporan kemajuan	5.00	jilid	55.000	275.000
23. Konsumsi rapat persiapan studi etnografi	1.00	aktiv	400.000	400.000
24. konsumsi rapat	1.00	paket	500.000	500.000
25. konsumsi 50 hari untuk pelaksanaan studi etnografi	50.00	hari	100.000	5.000.000
26. pulsa HP dan internet untk studi etnografi	15.00	paket	50.000	750.000
27. konsumsi kegiatan analisis data	1.00	paket	500.000	500.000
28. dokumentasi kegiatan validasi	1.00	paket	300.000	300.000
29. Administrasi Jurnal Internasional Education	1.00	paket	200.000	200.000
30. konsumsi validasi produk multimedia	1.00	paket	300.000	300.000
31. administrasi validasi awal	2.00	orang	300.000	600.000
32. Konsumsi pelaporan	1.00	paket	500.000	500.000
33. Copy Jilid Laporan Hasil Penelitian	1.00	paket	300.000	300.000
Sub Total (Rp)				21.220.000,00
3. BELANJA BARANG NON OPERASIONAL LAINNYA				
Item Barang	Volume	Satuan	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. Pendaftaran 2 orang Forum Nasional	2.00	hari	750.000	1.500.000
2. Hotel 2 orang acara Forum Nasional di Bandung	2.00	hari	800.000	1.600.000
Sub Total (Rp)				3.100.000,00

4. BELANJA PERJALANAN LAINNYA				
Item Perjalanan	Volume	Satuan	Biaya Satuan (Rp)	Total (Rp)
1. bensin mobil	1.00	hari	280.000	280.000
2. sewa mobil observasi	1.00	hari	350.000	350.000
3. Transport peserta	25.00	orang	30.000	750.000
4. Sewa mobil FGD	1.00	hari	300.000	300.000
5. bensin mobil FGD	1.00	hari	200.000	200.000
6. Transport peserta FGD	25.00	orang	30.000	750.000
7. Sewa mobil FGD	1.00	hari	300.000	300.000
8. bensin mobil FGD	1.00	hari	300.000	300.000
9. Transport peserta	25.00	orang	30.000	750.000
10. Sewa mobil FGD	1.00	hari	300.000	300.000
11. bensin mobil FGD	1.00	hari	300.000	300.000
12. Transport peserta	25.00	orang	30.000	750.000
13. bensin mobil FGD	1.00	hari	250.000	250.000
14. Transport peserta	25.00	orang	30.000	750.000
15. Sewa mobil FGD	1.00	hari	300.000	300.000
16. bensin mobil FGD	1.00	hari	150.000	150.000
17. bensin mobil	1.00	hari	250.000	250.000
18. Sewa mobil	2.00	hari	300.000	600.000
19. bensin mobil	2.00	hari	200.000	400.000
20. Sewa mobil	1.00	hari	300.000	300.000
21. bensin mobil	1.00	hari	200.000	200.000
22. Sewa mobil FGD	1.00	hari	300.000	300.000
23. Tiket Pesawat Yogya bandung PP	2.00	orang	900.000	1.800.000
24. Transport dalam kota Yogya Bandung PP	2.00	orang	325.000	650.000
25. Bensin untuk seminar hasil	1.00	paket	200.000	200.000
26. Bensin mobil seminar hasil dan revisi	1.00	paket	200.000	200.000
Sub Total (Rp)				11.680.000,00

Total Pengeluaran Dalam Satu Tahun (Rp) 51.000.000,00

Mengetahui,
Ketua LPPM UNY



(Prof. Dr. Anik Gufron, M.Pd.)
NIP/NIK 196211111988031001

Yogyakarta, , 19 - 11 - 2015
Ketua,

(ESTU MIYARSO M.Pd.)
NIP/NIK 197702032005011002

Total Pengeluaran Dalam Satu Tahun (Rp) 51.000.000,00

Mengetahui,
Ketua LPPM UNY



(Prof. Dr. Anik Gufron, M.Pd.)
NIP/NIK 196211111988031001

Yogyakarta, , 19 - 11 - 2015
Ketua,

(ESTU MIYARSO M.Pd.)
NIP/NIK 197702032005011002